

軟體世界
Magazine
SOFT WORLD MAGAZINE MONT
90
1996年9月號
SUPER NEW FILES
時空特遣隊 Links LS 完全扭曲
鐵甲神鷹 阿痞正傳 絕地戰士
等6篇國外Hot Game介紹
超級檔案夾
英雄傳說II 吞食天地3 魔神戰記2
雷諾尼都記事 聖少女戰隊3
悶絕 黑之斷章 等13篇中文新品介紹
新Game熱報
97職棒大聯盟 金庸群俠傳
JR新幹線
下級生 Travel‧Junction
VR快打 The legend of EDEN 2
水族世界 羅莎的冒險
EMIT 魔法學園
網路逍遙遊
Internet完全使用手冊 BBS篇(上)
PC地帶
Tropze Plus 音效卡
Virtual i/o 3D眼鏡
遊戲攻略
魔域復仇者夙世攻略
毀滅公爵完全攻略(下)
七英雄物語II完全攻略
黎明之砧破曉攻略(下)
遊戲獵人
三國志V 雷神之鎚 機甲風暴
終極毀滅戰士 凶兆 巫術黃金版
精武戰警 壞蟑螂 劉伯溫傳奇
等17篇精彩評析
3
中華職棒
SOFT WORLD
全省電腦經銷商‧書局均售 台灣NT＄199 香港HK＄58 馬來西亞RM＄25



魔奇音效卡

魔音出狎！

小心聆聽，隱約間…
它驚天動地而來，逐步向你靠近……

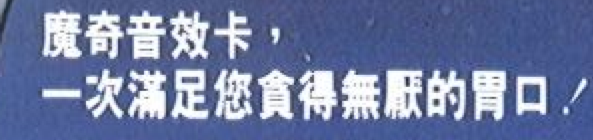
1. 亞洲「魔奇音效卡」、「音王音效卡」，榮獲ISO-9002國際品質認證，產品值得信賴。
2. 獨特設計，體積小、驅動程式簡單，安裝容易。
3. 具有支援主機板PnP、支援Win95即插即用等功能。
4. 與SOUND BLASTER 16相容，在DOS下無需再加掛程式。

魔奇音效卡16位元

★全雙工MIDI合成樂器介面
★四合一CD-ROM INTERFACE
★支援類比搖桿與卡拉OK軟體
★可支援WAVE TABLE升級
★支援WINDOW 95 PLUG&PLAY插卡即用功能
★100%與WINDOWS SOUND SYSTEM、SOUND BLASTER、ADLIB相容
★30種語音調頻音樂合成器

音王 乍現，風雲再起……
(音王音效卡16位元)

★支援WIN95 PLUG & PLAY插卡即用功能
★WAVE TABLE 2MB SOUND ROM ON BOARD
★100%與WINDOWS SOUND SYSTEM、SOUND BLASTER PRO、ADLIB、ROLAND MPU-401 (UART MODE)相容
★32種語音調頻音樂合成器
★全雙工MIDI合成樂器介面
★ATAPI IDE CD-ROM INTERFACE
★支援類比搖桿與卡拉OK軟體



大軍壓鏡？！

別怕，即使是短暫交手，
我們依然投注「關懷的眼神」。

雅昱
光學玻璃
護目鏡

特點：

1. 採用OCLI光學玻璃，雙面塗佈HEA®(即十層膜)功能超強。
2. 與太空梭同步採用美國OCLI光學玻璃通過嚴格品質測試。
3. 採用美國OCLI光學玻璃，符合瑞典SSI、美國AOA測試標準，能確實免除"電腦視覺併發症"(CVS)。
4. 榮獲專利設計，整體配合美觀大方，適合各種不同顯示器，安裝、保養、調整均容易。

功能：

1. 抗輻射：有效阻絕ELF/NLF產生之輻射線99.99%，避免人體受到輻射傷害。
2. 防反射：雙面塗佈可消除99.6%反射光，避免傷害眼睛及減少脖子酸痛。
3. 防靜電：雙重導電層，消除靜電100%，避免因產生正離子，而發生頭暈現象。
4. 抗強光：最佳透光率增加對比，使色彩最柔美，加長顯像管壽命及減低背面輻射。
5. 防紫外線：能99.7%阻絕MONITOR產生之紫外線，避免傷害人體。
6. 避免閃爍：降低顯示器螢光閃爍，避免傷害眼睛。

CERTIFIED ISO 9002



中華民國專利號碼：96261　德國專利號碼：29500982.9

亞資科技股份有限公司
台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
TEL:(07)8150788　FAX:(07)8150907
台北分公司TEL:(02)9615890　台中分公司TEL:(04)3111743
台南分公司　TEL(06)2294939～40
北京辦事處　TEL:86-10-62983156　FAX:62982320



凡購買亞洲電腦即贈送：

1.抽取式硬碟盒贈品禮盒(內含護目鏡、七孔插座、磁片整理盒、滑鼠、防塵套、3.5"清潔磁片、1.44MB磁片五片)。

2.主機內附亞洲套裝軟體試用版上片(內含個人寶典Ⅰ、家庭寶典、校園寶典、學生寶典)、個人寶典Ⅱ實用版(非試用版本)、VB66 防毒軟體。

超速・親密・策略贏家

「亞洲三巨頭」展現：

★超速快感(年輕、奔騰，處理速度盡在瞬間快感)

★親密快感(記錄心情、打開話匣子，靜在不言中)

★策略贏家(人生有夢、築夢踏實，勁在網路起點)

標準配備：全機種附設聯動式防塵蓋。





亞洲三巨頭的英明睿智！





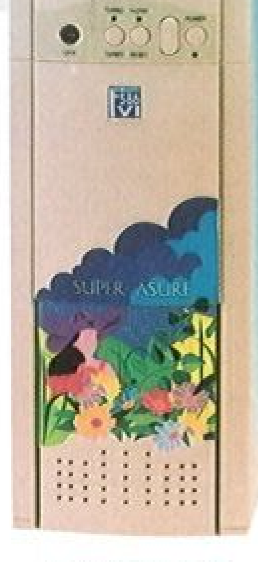








CERTIFIED ISO 9002







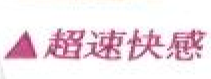


▲親密快感



▲策略贏家





▲超速快感

亞資科技股份有限公司

台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓

TEL:(07)8150788 FAX:(07)8150907

台北分公司TEL:(02)9615890 台中分公司TEL:(04)3111743

台南分公司 TEL(06)2294939～40

北京辦事處 TEL:86-10-62983156 FAX:62982320

封神演義

神仙活佛齊飛、法寶玉器共舞

大氣魄的法術動畫

唯妙唯肖的人物造型

三十多種不同的養成項目

即時戰鬥系統

複雜眞實的高低地表

遼闊寬廣的地圖

最精彩的封神演義劇情

防禦率
30

城關前的一場惡戰。被軟禁七年的文王能否逃出牢籠，魚躍龍門？



姜子牙施展飛刀葫蘆，敵人命喪黃泉！

SOFTWORLD

仙家法術妙無窮，奸佞妖孽赴曹都。
子牙率衆扶周室，封神榜上留英名。



雷電子乃文王所收第一百子，救父突危而出。



遊戲中可依各人的特性分配修習不同的技術，如南宮适乃驍勇善戰的武將，可令他修習課程兵器研發、體術訓練等課程。



哪叱修行乾坤圈之法術。



李靖受靈鷲山元覺洞燃燈道人所贈之玲瓏塔，修習仙術。



楊任修習五火神焰扇之仙術。



崇黑虎修習鐵口神鷹之術。



軟體世界 智冠科技股份有限公司

高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781

吞食天

在東漢末年終於大亂了。二百年的太平盛世，治極則生亂，亂極時入治！



抗呂布

「劉備和關羽前往南陽討伐袁術，然而留守的張飛卻由於醉酒後竟鞭打士兵，引發士兵的叛亂，再加上






可和盟友共同對抗敵人。

・戰場中的你，不再是己方的孤軍奮戰，

讓玩家以較方便的方式來操作角色。

・採用"游標指令"操作方式來進行遊戲，

讓玩家有耳目一新的感覺。

・立體場景及隨著裝備武器不同而改變的人物造型，

刺、劈、砍等動作進行流暢。

・武將單挑採全畫面的表現方式，敵我雙方的揹、

・每個人物的攻擊動作多達數百種。

人物所拿的武器清晰可見。

・戰鬥畫面以全畫面並採多層捲動的方式，

・遊戲關卡數三人加起來約有100關。

・可選擇扮演三種角色一劉備、曹操、孫權

・以戰略角色扮演為主的三國遊戲。









天地3

的盧馬、重戰馬。

彪桒馬、夾駿馬、白英馬、夯黃馬、赤兔馬、烏神駒、紅霓駒、連弩兵、投石器、投火器、衝車兵座騎種類有十種一褐鬃馬、輕弓騎兵、長弓騎兵、突擊騎兵重武器兵有五種一强弩兵、重步兵、輕弓兵、長弓兵、弩弓兵輕騎兵、槍騎兵、重騎兵、亂民、黑山賊、黃巾賊正規兵有十二種一輕步兵、長槍兵、

・賊兵種類有八種一盜賊、海賊、山賊、農民、山越、



・十五種攻擊的陣形和八種防禦的陣形。以及另外有三個超强的特殊計一天命計、夢幻計、羽衣計。共有二十一種攻擊計，一般和强化計則有十九種，

・攻擊計謀種類分為水、火、木、石、風、雷，

・二十四種的特殊玉石，幫助你過關。

弓、鎚，每種又分為五個等級。

・武器種類分八種一槍、斧、鞭、戟、刀、劍、最後直接殺入宮殿內。

・戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，（亂石陣、絕地陣、雜木陣等）。

・多變劇情和各式各樣陷阱以及各種特殊陣法



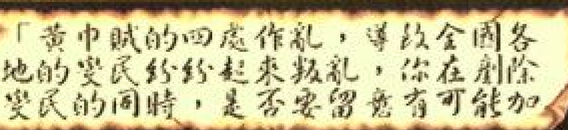






定變民





中山靖王後裔：劉備
亂世第一梟雄：曹操
江東出閘猛虎：孫權
一時之選、人中龍鳳的三名男子，
將如何在紛亂的三國時期開展他們吞吐天地的遠大志向？
了解三國亂世史、享受充分英雄感的最佳遊戲！


歷史上最可歌可泣的戰史演義
遊戲界最轟動萬教的戰略RPG
三國英雄傳
你知道呂布為何會命喪白門樓？
關公真的有能耐單騎過五關？
你想看曹操如何敗走華容道？
趙子龍光靠單騎如何救阿斗？
三國英雄傳讓你親自體驗箇中滋味！

《緊湊的劇情，深獲玩家心》

遊戲共有二十大關，從桃園三結義到怒鞭督郵、馬超大戰葭萌關、博望坡軍師初用兵、老黃忠計奪天蕩山等，濃縮三國精華情節，讓你更熟悉三國故事。

《新派寫實漫畫風格，耳目一新》

640*480 256 色高解析度，45度角的立體模式，將赤壁烽火連天的戰場、桃花盛開的桃園、蕭瑟的華容道，描寫的淋漓盡致。

《各式商店林立，出售神奇物品》

完成任務後，可到出售武器、馬匹、計謀卷軸和藥品的各種商店大肆搶購一番。物品種類眾多，如偃日大刀、虎賁戰盔；還有黑風戰馬等名駒；九轉還魂丹等名貴藥草；苦肉計等各種計謀卷軸。

《神兵天將助君威》

經過考究的四大部隊種類，步兵、騎兵、步弓兵及騎弓兵，每種類又依其部隊特性細分為19種以上的部隊，如捆綁手、長槍兵、校刀手、投石兵、騎兵強弩兵、盾甲兵等，每種部隊都有其獨樹一幟的造型。

《陣式變化，出奇致勝》

可變化許多隊形陣式，梅花陣、攻城陣、一字陣、翼形陣、箕形陣、丁字陣、口袋陣和月牙陣等。每種陣形有不同的防禦力與攻擊力，如何在戰鬥中適時的變化最有利的陣形將是剋敵致勝的重要關鍵。

《升級系統完備，讓你官拜大將軍》

文官武將由小小的平民經過戰鬥的歷練不斷的升級，武將從都尉、校尉，一直到將軍、大將；而文官則由從事、主簿、參軍到中郎將，這中間的升遷加官是多少血汗的累積！








革X命
第一個結合 音樂 及 射擊
的 超級遊戲
眞人快打系列開發公司
MIDWAY 最新力作
interWISE
英特衛多媒體聯合國
將 大型電玩 搬回家
移植自美國NO.1 射擊 遊戲
聲光震撼
你從 未 看 過 的各式武 器 出 籠
火箭槍 雷射CD 飛光碟
琳瑯滿目
熱 鬧 逼 眞 的 戰鬥音 效
五花八門 的射擊關卡
單純的射擊元素
如同中文化
任何人都能輕易上手
獨 家 代 理
inter WISE
英特衛多媒體聯合國
TEL:(02)999-6768



惡魔的餐桌







檔案：D
時間：96/8/12
地點：洛杉磯市立醫院
當事人：蘿拉
（日本玩家最風靡的新偶像）
D 代表什麼
D 代表死亡、黑暗、天譴
D 代表扣人心弦的故事
D 代表全世界最新的遊戲

兩週內狂售25萬套
日本銷售冠軍的恐怖互動遊戲



正 式 驚 悚 上 市

獨 家 代 理
inter WISE
英特衛多媒體聯合國

售後服務熱線：02/999 67 68　台北縣三重市重新路五段609像16號10F-6

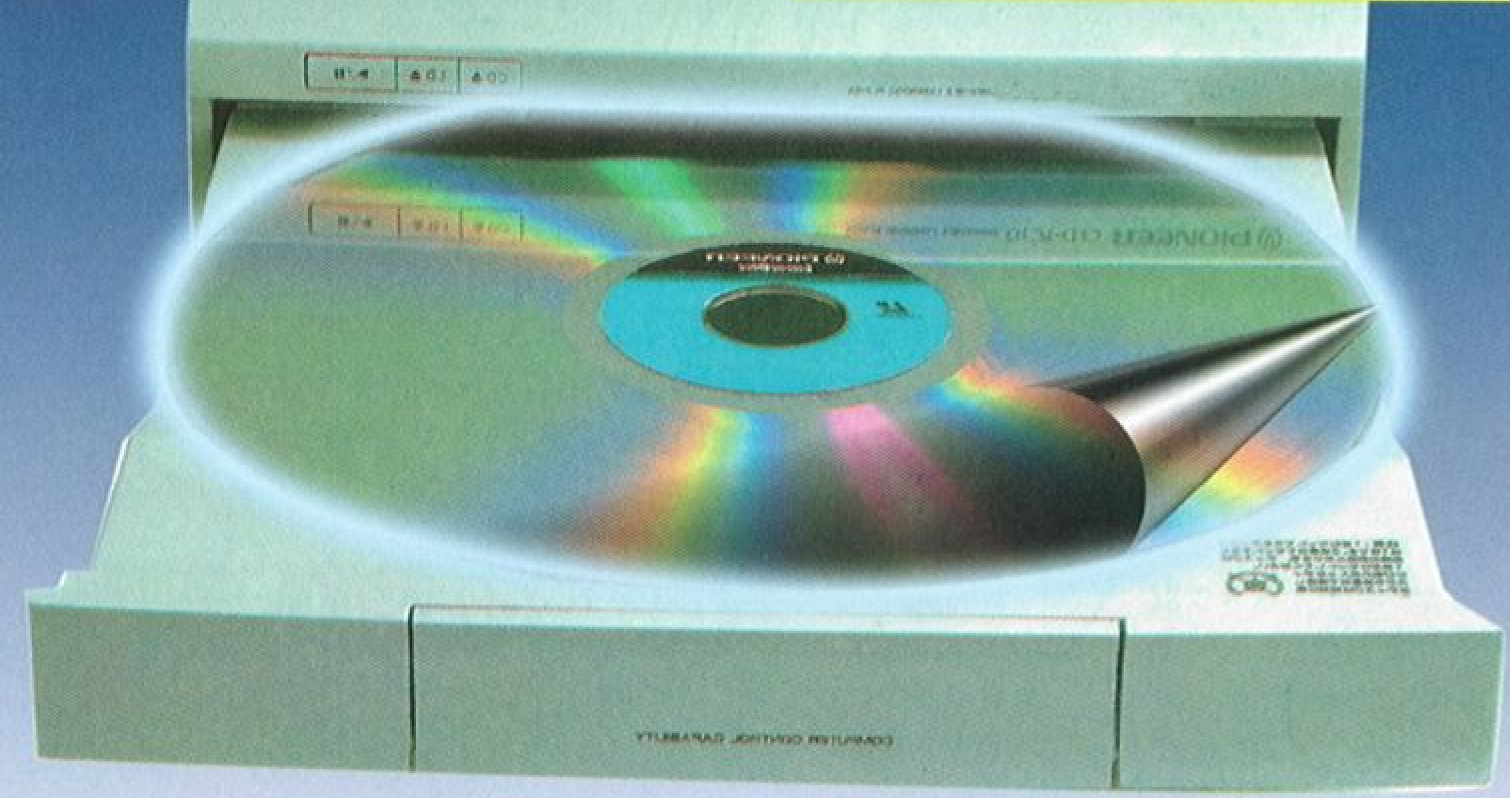


一晟資訊有限公司一晟資訊有限公司
一晟給您最多的、最好的！
各廠牌PC組裝
維修服務
電腦週邊、耗材
電腦商業軟體
電子升級、零件
通訊器材設備
內建式UPS
總公司
高雄市三民區河北一路229號
電話/07-2259303～4.2252772
建國門市部
高雄市三民區建國二路119號2樓
電話/07-2250207 傳真/2251048
快樂店
高雄市建國二路100號2樓
電話/07-2251245
一晟資訊有限公司一晟資訊有限公司
YAHOO!
COMPUTER

光碟守護神

穿上光碟守護神,
無須拆下,可直接讀取
完全避免人為失誤、機械故障
和惡劣環境所引起的刮傷、
擦傷、磨傷
光碟守護神-兼具防塵、防霉、
防腐蝕功能





正反兩面都有保護膜保護

讓光碟永保如新

台灣獨家代理

均展實業有限公司

高雄市三民區長明街41號
TEL:(07)222-1475
FAX:(07)224-5079

台北市吉林路343巷31號 TEL:(02)585-7989
FAX:(02)595-1969



弘邦資訊 代理發行 新竹郵政 483 號信箱 TEL:(03)5350530 FAX:(03)5421726

日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

將在守護者的維繫下…和平未來，大銀河裡的動盪不安…

大製作陣容：
「幽遊白書」人物原畫：加藤秦之
「卒業Ⅱ」總企劃：鹿妻秀行

內附CD
原音遊戲
主題曲

新類型養成RPG特色：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。

絕地戰士
TOTAL MAYHEM

遊戲特色

一, 去除孤軍一人行動, 同時可操控6 個絕地戰士
二, 可調整三種自我攻擊A I , 配合戰地需求
三, 5 種強度變化, 包括5 種武器及3 0 種致命敵人
四, 主角可有5 種等級升級制
五, 圖形操作介面及WIN3.1/WIN95遊戲平台, 簡單上手
六, 提供I P X . M O D E M 及internet 超強8 人連線對戰一

9 月5 日~ 9 日多媒體展攤位號碼
A181, A182, A191, A192





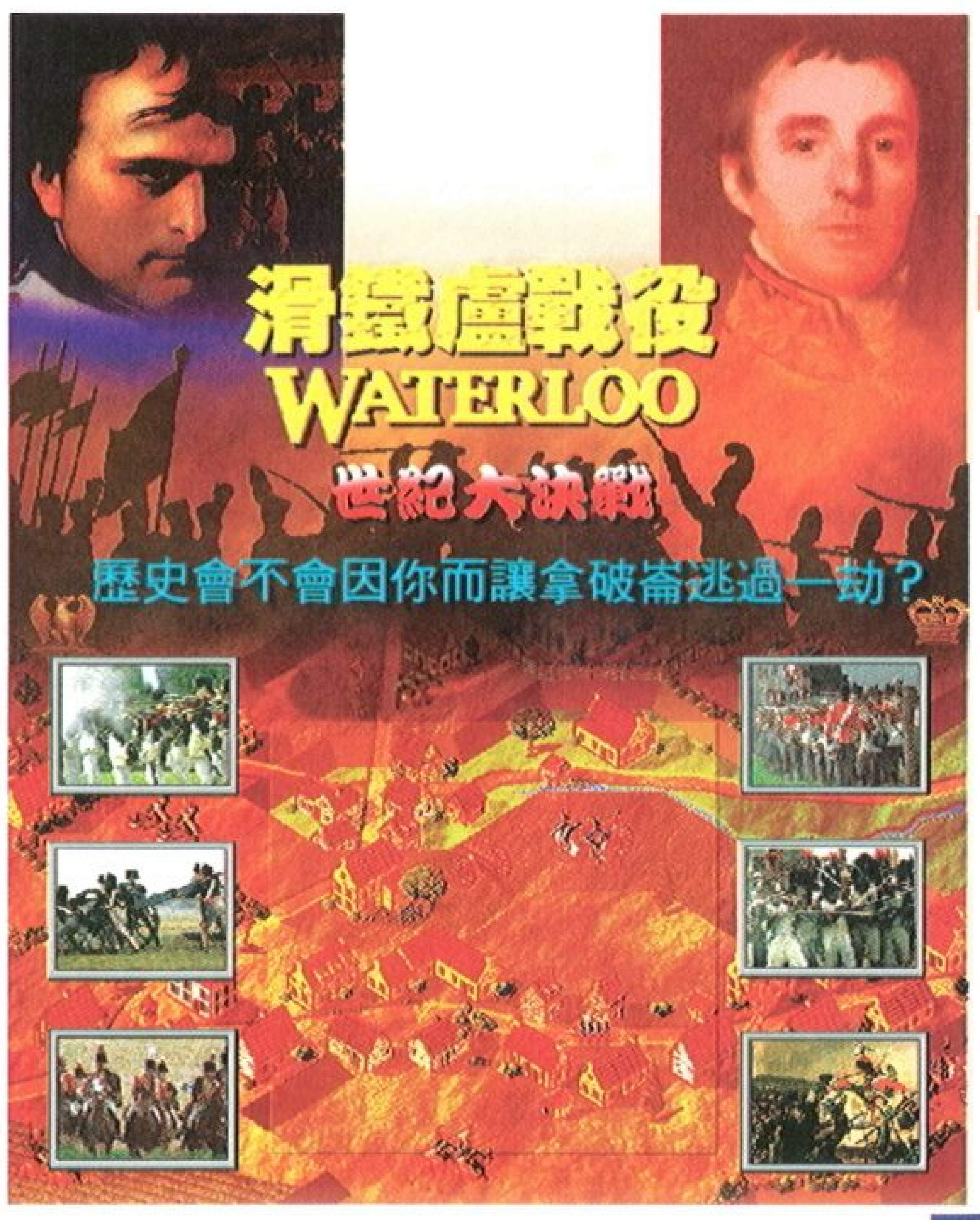


玩家招集令!
即日起寄遊戲內附回函卡
就可參加Internet 及網路全國連線大賽
你還等什麼⋯?精美獎品等著你



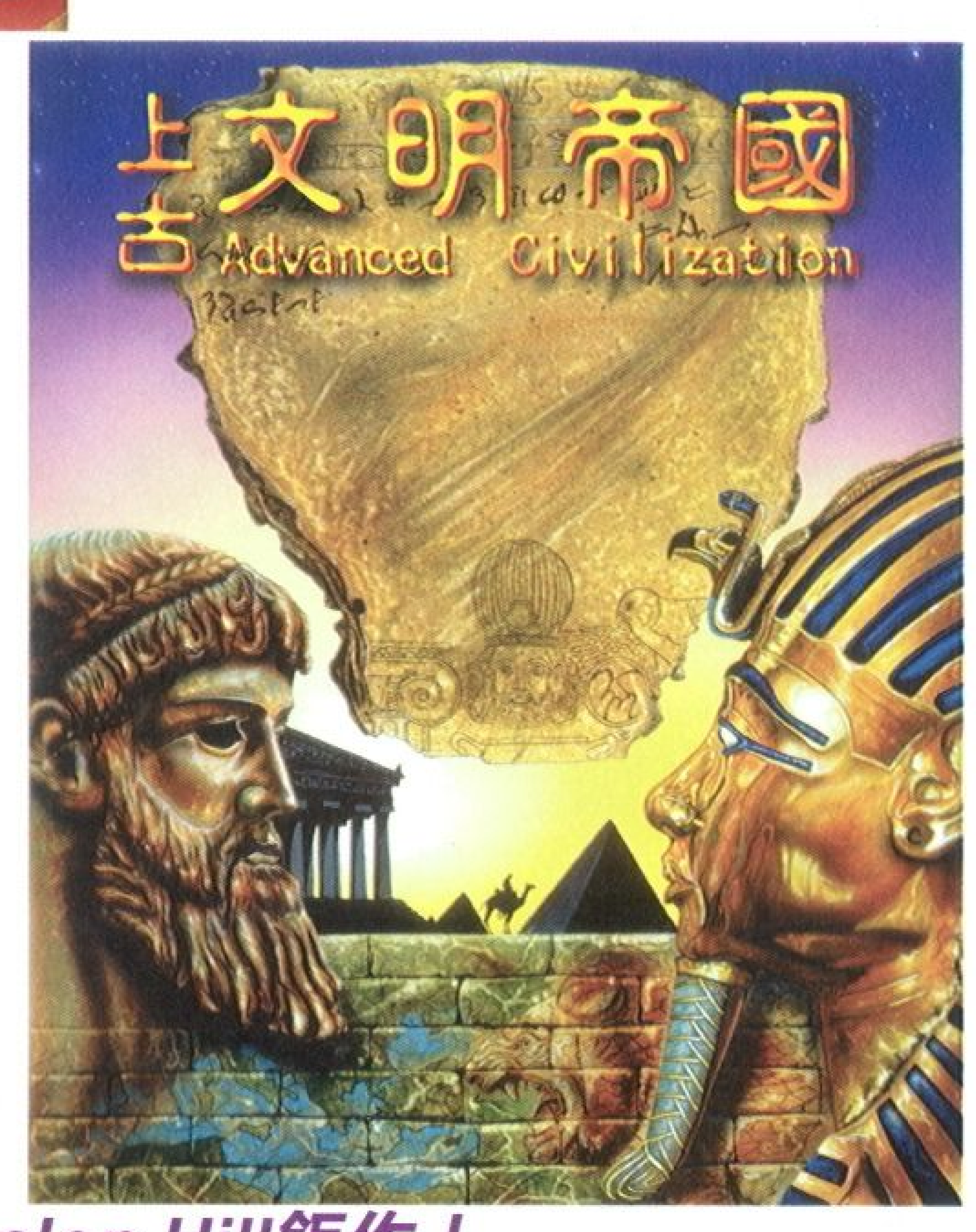
彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段8 8 號5 樓之2
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

最佳網際網路連線遊戲



遊戲特色

- 模擬真實歷史的世紀大戰分別有6個戰場模組，22個戰地任務
- 模擬45度斜角3D的戰地地圖
- 提供640×480精緻畫面,最高可高達1024×768超高解析度
- 以Win3.1/Win95作遊戲平台
- 支援網路並可以透過Modem連線作戰
- 應用回合對戰模式
- 可調整電腦AI，挑戰至極人工智慧



拓展「文明帝國」霸業：

- 九大文明：玩家可選擇自己的民族帝國
- 建立文明：發展帝國生有空間、經營帝國經濟、領土
- 拓展文明：體驗宗教、農業、藝…等20多種發展歷程
- 進化文明：帝國貿易相互競爭、文明交替、相互交流
- 感受文明：帝國進化帶來了科學技、也來了災害、巨變
- 連線文明：強大的E-Mail連線及8人網路對戰

戰爭、策略遊戲宗師級公司Avalon Hill鉅作！

玩家招集令！
即日起寄遊戲內附回函卡
就可參加Internet及網路全國連線大賽你還等什麼…？精美獎品等著你

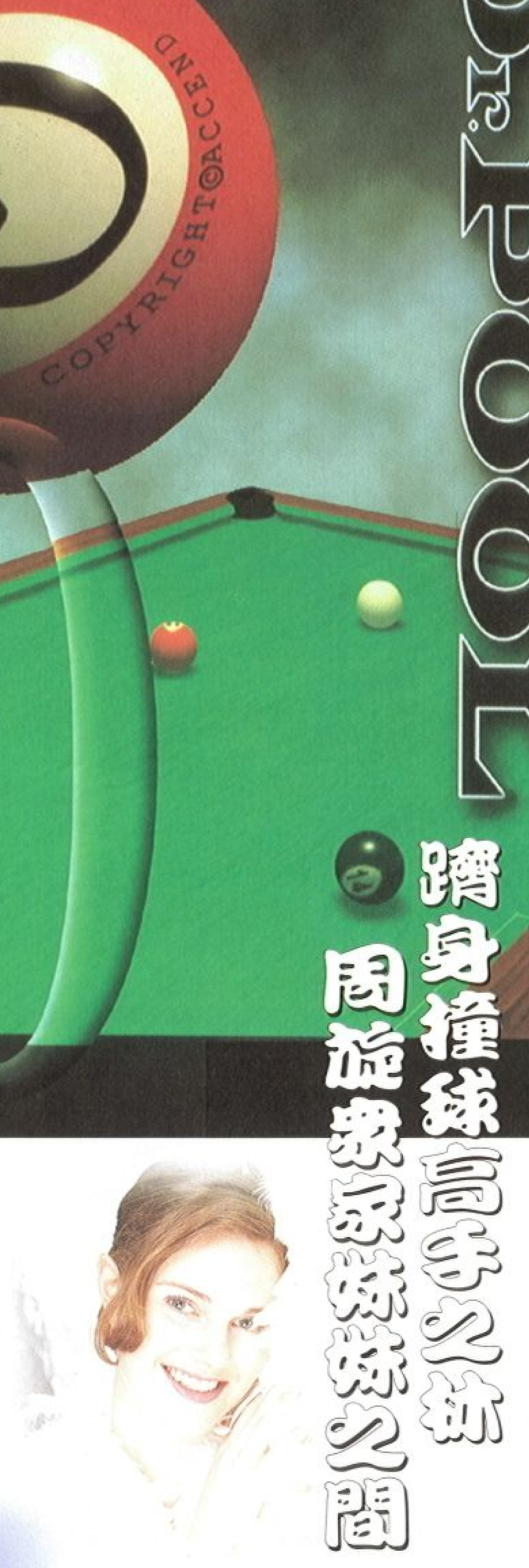


彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166　　FAX:(02)391-2484



真正運用3DVR虛擬實境技術開發的撞球遊戲！

愛到最高點，妹妹來相伴，萬中選一的司諾克大作！



躋身撞球高手之林
周旋眾家妹妹之間

- 特邀甜美的港都小姐及四位風情萬千的球壇佳麗陪您打撞球。
- 雙CD有料包裝，完整語音對白及特殊人工智慧控球系統。
- 有挑戰模式及雙人模式；比賽方式分1／14球、八號球及九號球；決勝方式有七戰四勝等比場制及比分制。
- 提供佳麗清涼養眼寫真集及其個人小秘密、通訊地址。





1996  SEP

軟體世界雜誌 第90期



● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊,每月15日出刊。

編·輯·室·報·告

時間：民國 85 年 8 月 26 日的深夜
地點：高雄縣鳳山市的某民宅
人物：滿身疲憊、睡意正濃的主編

打開電視，播報員正報導中華電信公司欲調漲通話費的新聞：中華電信爲落實成本，不增加多數人的負擔，因此預定將目前五分鐘一元的市內通話費與三分鐘一元的公用電話費，分別調整成五分鐘二元與三分鐘二元。目前調整細節尙未定案，預定 10 月份呈交交通部省核通過。新聞尙未播報完畢，民宅內早以傳出 &^%$#*@xxx 的詛咒聲…，殊不知，100% 的調整策略，除一般民衆大有影響外，對於整天浸在網路世界裡的網路一族來說，才是最沉重的負擔哪！

「抗議！」、「大家連署抗議中華電信公司無理漲價」…，果不其然，隔天 News 上就有義憤填膺的網友，咒罵中華電信的種種不是，舉凡服務品質有待改善、收費偏高、有事沒事就漲價等等（這些是經過修飾過的說詞，原文實在是…），皆是網友炮轟的弊病。而除了開罵之外，更有積極者爲表達其不滿，準備連名簽署，將衆民之意上呈行政院長連戰先生。姑且不論官方是否會注意或在意網路一族的抗議，同爲網路使用者的蔽人以爲，上呈民意確有必要。

說出事實的確讓人覺得沮喪，在第一電信法尙未通過的今日，公營的電信局雖然搖身一變成爲民營的中華電信，但其許多方案仍維持以往的官方作風，眞所謂：「雖換中華電信的民營湯，不換電信局的公家藥」。在一家獨大，且掌握臺灣電信網路的情形下，老百姓沒有選擇的權利，幾番的漲價，民衆雖怨聲連連，但卻也都有不得不使用的苦處。所以此番枉顧全省 900 萬市內電話使用戶的權益，而欲調漲通話費用的舉動，雖依舊引起大衆的不滿，但也不足爲奇呀！

記得前幾個月，在電視上無意看到名主持人： Tonny 與二名外國朋友，討論臺灣 Internet 的收費與品質，節目中將臺灣的網路批評的一無是處。的確，無論在線路品質與費用收取方面，臺灣皆還在起步階段，比起美國或其他國家是有不如，但身爲中華民國唯一的電信單位，不在網路架構與品質上多下工夫，老是在平衡成本上著心眼（雖然此種說法有抹煞其正面功勞之嫌，但該單位在調漲收費上也作了不少努力），難怪科技老是慢別人一大步！

衷心期望交通部監督中華電信徹底改善體質（如果不想把網路交通搞的跟台北市交通一樣糟的話），在此藉編輯室一角，表達蔽人對此番調漲通話費的不滿，中華電信公司的諸公，如果您有幸也看軟體世界雜誌的話，我想說：**漲價無理!!**

鍾文慶

演出人員

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／葛文怡、范家珍
編輯助理／李靜芳
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／伍美蓉

駐美編輯／莊振宇
特約編輯／許德全
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、駱婷婷、何　布、羅元聰、黃俊銘、葉明璋、黃振倫、黃文龍、侯育宏、王詠文、劉建台、陳志明、葉宗明、俞伯翰、黃啓禎、林旭中、賴福鑫、劉稼禹、傅冠彰、卜起經、劉建良、徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘、賀鴻翹、楊元睿、朱原弘、白季川、紀榮網、彭日貴

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（ 07 ）815-1063
傳眞：（ 07 ）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail ： swm@ksts.seed.net.tw
URL ： http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
訂戶服務專線／（ 07 ）815-0988 轉 263

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL ：（ 07 ）815-0988 轉 250 、251
FAX ：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL ：（ 02 ）788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL ：（ 04 ）2020870
FAX ：（ 04 ）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號銀海大廈 1F B.C 室
FAX ： 002-852-7280999
TEL ： 002-852-7292781
星馬業務／ 8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL ： 60-3-333-0730
FAX ： 60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX ： 528494
24hrs BBS ： 528476

TOP 20

~1996・9月號~

綜合票選 Best 5

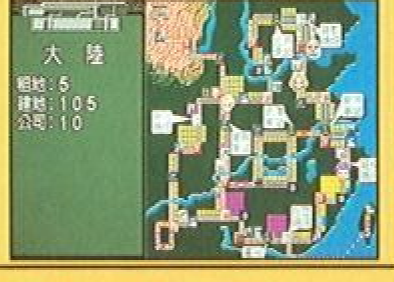
●統計日期：7月29日～8月28日
●總得票數：5281票
●廢票：27 ●其他：344
●資料來源：軟體世界雜誌89期選票

綜合票選 Best 5

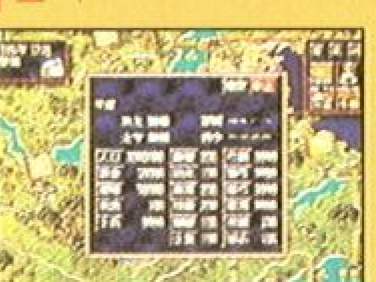
名次	遊戲	公司	類型	上期排名	票數
1	仙劍奇俠傳	大宇	角色扮演	1－	577
2	同級生II	歡樂盒	文字冒險	3↑	480
3	大富翁3	大宇	益智	2↓	381
4	魔獸爭霸II	松崗	戰略	NEW	380
5	三國志IV	第三波	戰略	4↓	297













◆國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲	公司	類型	上期排名	票數
1	仙劍奇俠傳	大宇	RPG	1－	577
2	大富翁3	大宇	益智	2－	381
3	炎龍騎士團II	漢堂	戰略RPG	3－	164
4	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇	角色扮演	4－	160
5	超時空英雄傳說	宇峻	戰略RPG	6↑	140
6	中華職棒II	軟體世界	運動	8↑	137
7	新蜀山劍俠	軟體世界	RPG	3↓	117
8	龍騰三國	軟體世界	策略RPG	9↑	101
9	天使帝國II	大宇	策略	7↓	53
10	軒轅劍II	大宇	RPG	16↑	40
11	蜥蜴超人	大宇	動作	NEW	34
12	明星志願	大宇	策略	12－	32
13	格鬥悍將	熊貓	動作	10↓	25
14	倚天屠龍記	軟體世界	RPG	18↓	22
14	炎龍騎士團I	漢堂	戰略RPG	18↑	22
16	大富翁2	大宇	益智	15↓	17
17	麻將大師	光譜	博弈	13↓	16
18	三國演義	軟體世界	策略	18－	14
19	運鏢天下	光譜	策略	16↓	13
20	馬場大亨	軟體世界	策略	11↓	12







中獎名單

嘉義市★黃永欣　嘉義縣★黃紹彰
雲林縣★鐘健航　台北市★吳杰倫
台北縣★陳韋宏　新竹縣★李俊毅
三重市★官大維　台東市★吳力源
基隆市★郭大川　基隆市★俞瑞成
高雄市★歐陽煜　高雄市★李政翰
彰化縣★劉旭哲　彰化縣★陳坤城
台中縣★邵忠慶　台中縣★陳茂越
台南縣★賴羿翰　板橋市★林家鑫
花蓮縣★蔡亦鎧　屏東縣★葉志南

●得獎者請與本社聯絡，以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲磁片版軟體一套。

◆非國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲	代理商	類型	上月	票數
1	同級生 II	歡樂盒	文字冒險	1 —	480
2	魔獸爭霸 II	松崗	戰略	3 ↑	380
3	三國志IV	第三波	戰略	2 ↓	297
4	三國志英傑傳	第三波	戰略	4 —	271
5	終極動員令	第三波	戰略	6 ↑	198
6	美少女夢工廠 II	精訊	模擬養成	8 ↓	163
7	三國志 V	第三波	戰略	NEW	158
8	NBA Live 96 美國職籃大賽	憶弘國際	運動	5 ↓	139
9	龍騎士IV	歡樂盒	戰略	9 —	111
10	毀滅戰士 II	精訊	動作	13 ↑	102
11	模擬城市 2000	軟體世界	模擬	7 ↓	87
12	毀滅公爵	憶弘國際	動作	18 ↑	86
12	劍芒羅曼史	天堂鳥	戰略 RPG	18 ↑	86
14	緋王傳 II	大宇	策略	NEW	59
14	文明帝國 II	第三波	策略	11 ↓	59
16	銀河英雄傳說IV	微波	戰略	NEW	42
17	燃燒的野球 V	軟體世界	運動	12 ↓	38
18	信長之野望－天翔記	第三波	策略	15 ↓	31
19	銀河飛將IV	憶弘國際	模擬	14 ↓	27
20	十字軍	軟體世界	動作解謎	20 —	18

◆經銷商銷售 TOP 20

名次	遊戲	代理商	類型	上月	票數
1	三國演義 II	軟體世界	策略	NEW	732
2	大富翁 3	大宇	益智	1 ↓	670
3	三國志 V	第三波	歷史模擬	2 ↓	651
4	龍騰三國	軟體世界	策略	3 ↓	366
5	劉伯溫傳奇	軟體世界	角色扮演	12 ↑	354
6	仙劍奇俠傳	大宇	角色扮演	7 ↑	349
7	春秋爭霸傳II－問鼎天下	大宇	戰略	NEW	339
8	魔獸爭霸 II	松崗	戰略	5 ↓	308
9	絕代雙驕	歡樂盒	角色扮演	NEW	307
10	同級生 II	歡樂盒	文字冒險	14 ↓	293
11	新蜀山劍俠	軟體世界	角色扮演	10 ↓	249
12	麻將大師	光譜	博奕	17 ↓	237
13	天地無用－魎皇鬼	天堂鳥	冒險	NEW	225
14	毀滅公爵	憶弘	動作	8 ↓	224
15	蜥蜴超人	大宇	動作	4 ↓	223
16	中華職棒 II	軟體世界	運動	NEW	182
17	爆笑水滸傳	漢堂	益智	NEW	154
18	沈默の艦隊	華義國際	模擬	NEW	141
19	終極動員令	第三波	戰略	9 ↓	117
20	三國志之風雲再起	第三波	歷史模擬	11 ↓	112

特別感謝本月提供資料的全省 37 家經銷商

※安政 ※全民書局 ※新驊電腦書局 ※風神電腦有限公司 ※大成堂圖書事業有限公司
※泰綺 ※龍軒書局 ※傑登電腦仲美 ※弘城資訊有限公司 ※華彩軟體屋有限公司
※達瑩 ※順發電腦 ※宏華軟體書城 ※知航國際有限公司 ※創世紀唱片有限公司
※瑞琪 ※國廉資訊 ※來欣電腦中心 ※仲美資訊有限公司 ※宗興資訊電腦量販店
※卓越 ※三井電腦 ※古今集成書局 ※亞力資訊有限公司 ※遠太電腦科技有限公司
※僑品 ※上詮資訊 ※光統文化廣場 ※天青資訊有限公司 ※大盈電腦有限公司 ※古悅軒
※逸達 ※展城書局 ※創世紀電腦 ※諾貝爾書局 ※亞細亞電腦 ※順發大賣場

NEW GAME

新片動向

提供・・・

九月

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	●雷神之鎚 CD 版 [DOS/WIN95]	美商新美	動作	980
2 日	●八女神物語Ⅱ CD/磁片版	天堂鳥	角色扮演	720
5 日	● SEGA VR 快打 CD 版 [WIN95]	鼎昌	動作	1000
10 日	●十字軍－絕不反悔 CD 版	憶弘國際	動作	1200
15 日	●先進戰術戰鬥機資料片 CD 版	憶弘國際	模擬	650
7 日	●擬眞足球 CD 版 [DOS/WIN]	世紀縱橫	運動	未定
20 日	●英雄傳說Ⅲ之白髮魔女 CD/磁片版	天堂鳥	角色扮演	700
25 日	●基因大戰 CD 版 [WIN95]	憶弘國際	動作策略	1350
28 日	●星際終結者 CD 版 [DOS/WIN]	世紀縱橫	射擊	未定
30 日	●極道梟雄Ⅱ CD 版 [DOS/WIN95]	憶弘國際	動作策略	1200
30 日	● 97 年勁爆美式足球 CD 版 [DOS/WIN95]	憶弘國際	運動	1200
上旬	●驚悚（原文 CD 版	第三波	冒險	1350
上旬	●雲絲頓賽車合集（原文 CD 版）	第三波	運動	1200
上旬	●時空特遣隊（原文 CD 版）	第三波	動作冒險	900
上旬	●鐵甲神鷹	精訊	2D 射擊	未定
上旬	●百慕達 CD 版 [WIN]	博德曼	動作	900
上旬	●絕地戰士 CD 版 [WIN/WIN95]	彩虹	動作射擊	未定
上旬	●雌雄總動員（英文 CD 版）	英特衛	戰鬥	未定
上旬	●生化情人 CD/磁片版	歡樂盒	冒險	720
上旬	●非洲探險Ⅱ CD/磁片版	熊貓	智育	未定
上旬	●天晴傳－伏龍之章 CD 版	松崗	角色扮演	720
上旬	●歡樂小旅鼠 CD 版	松崗	智育	720
上旬	●新世紀爭霸戰 CD 版	松崗	策略模擬	840
中旬	●現代大戰略 EX 磁片版	大宇	策略	540
中旬	●鐵甲神兵 CD 版	歡樂盒	射擊	660
中旬	●網路麻將 CD 版 [WIN95]	捷友	智育	未定
中旬	●大決戰	歡樂盒	動作	660
中旬	●死神之淚（原文 CD 版）	第三波	冒險	950
中旬	●三國英雄傳 CD 版	軟體世界	策略	660
下旬	●蘇愷 27 CD 版 [DOS/WIN95]	第三波	模擬	840

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
下旬	●魔神戰記Ⅱ磁片版	大宇	角色扮演	未定
下旬	●金庸群俠傳 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
下旬	●雷諾尼都紀事 CD/磁片版	天堂鳥	動作角色扮演	未定
下旬	●亞里斯王物語 CD 版	松崗	角色扮演	650
下旬	●瓊斯博士視窗冒險（中文版）	松崗	冒險	350
下旬	●異星搜奇中文 CD 版	松崗	人物冒險	840
下旬	●皇帝 CD/磁片版	全崴	策略	720
下旬	● SEGA BAKU BAKU CD 版 [WIN95]	鼎昌	智育	未定
下旬	●銀河守護團 CD/磁片版	彩虹	角色扮演	未定
下旬	●星戰 3000AD（英文 CD 版）	英特衛	星際冒險	未定
下旬	●歡樂天使 CD/磁片版	歡樂盒	冒險	720
未定	●妖撃隊 CD 版 [DOS5.0]	華義國際	冒險角色扮演	未定
未定	●悶絕 CD 版／磁片	鷹揚	策略角色扮演	CD760

十月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	●從海底出擊 CD 版 [DOS/WIN95]	美商新美	射擊	900
8 日	●末日大戰 CD 版	美商新美	動作射擊	980
15 日	●地下城守護者 CD 版	憶弘國際	冒險	1200
25 日	●三國風雲 CD 版	世紀縱橫	戰略	未定
上旬	●美國南美戰爭（原文 CD 版）[WIN]	第三波	策略	未定
上旬	●瘋狂大飆車Ⅱ（原文 CD 版）	第三波	動作	未定
上旬	●富貴列車 CD 版 [DOS6.0 以上]	富峰群	冒險	未定
上旬	●整人專家 5.0 磁片版 [DOS/WIN]	精訊	工具類	未定
上旬	●玫瑰騎士 CD/磁片	歡樂盒	角色養成	720
中旬	● 3D 立體終極彈子檯Ⅱ（原文 CD 版）[WIN]	第三波	動作	未定
中旬	●釣魚高手Ⅱ（原文 CD 版）[WIN]	第三波	模擬	未定
中旬	●終極動員令－紅色警戒（原文 CD 版）[DOS/WIN]	第三波	策略	未定
中旬	● SEGA 音速小子 CD 版 [WIN95]	鼎昌	動作	未定
中旬	●天龍八部 CD 版	歡樂盒	角色扮演	880
中旬	●藍色石榴石 CD/磁片版	歡樂盒	益智	720
下旬	●吞食天地Ⅲ CD 版	軟體世界	戰略角色扮演	690
下旬	●英倫霸主Ⅱ（原文 CD 版）[WIN]	第三波	策略角色扮演	未定

國內出片最新情報

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
下旬	●虎將神兵 CD 版	旭光	戰略角色扮演	690
下旬	●幻想空間Ⅶ（原文 CD 版）[DOS/WIN]	第三波	冒險	未定
下旬	●勁爆美式足球 97(原文 CD 版)[WIN95]	第三波	運動	未定
下旬	●黑暗王座Ⅱ（原文 CD 版)[DOS/WIN95]	第三波	角色扮演	未定
下旬	●小鎮驚魂（原文 CD 版)[DOS/WIN95]	第三波	冒險	未定
下旬	●拉瑪傳奇（原文 CD 版)[WIN]	第三波	冒險	未定
未定	●聖少女戰隊Ⅲ CD 版 [DOS5.0]	華義國際	戰略角色扮演	未定
未定	●凶兆（中文 CD 版	英特衛	冒險	1450
未定	●中華職棒Ⅲ CD 版	軟體世界	運動	未定
未定	●櫻花的季節（中文 CD 版）	飛鯨	冒險	未定

十一月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
12 日	●聖光島 CD 版	世紀縱橫	角色扮演	未定
上旬	●封神演義 CD 版	軟體世界	策略角色扮演	未定
上旬	●獵殺潛航（中文 CD 版）	第三波	模擬	未定
上旬	●驚爆實感賽車Ⅱ（原文 CD 版)[DOS/WIN95]	第三波	動作	未定
上旬	●烏龍探長 CD 版	博德曼	射擊	未定
中旬	●鋼鐵勁旅Ⅱ（原文 CD 版)[DOS/WIN95]	第三波	策略	未定
中旬	●星際元帥（原文 CD 版)[DOS/WIN95]	第三波	策略	未定
中旬	●黑暗之心（原文 CD 版)[DOS/WIN95]	第三波	冒險	未定
中旬	● SEGA COMBAT CD 版 [WIN95]	鼎昌	射擊	未定
中旬	● DUCK CITY CD 版 [WIN/MAC]	博德曼	智育	未定
下旬	●決戰古埃及 CD 版	博德曼	射擊	未定
下旬	●水滸傳 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
下旬	●天使的迷都（中文 CD 版）	飛鯨	冒險	未定
未定	●特勤機甲隊Ⅱ～DASH CD 版 [DOS5.0]	華義國際	戰略	未定
未定	●鋼鐵騎士團Ⅱ CD 版 [DOS5.0]	華義國際	戰略	未定

十二月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
未定	●黑之斷章 CD 版 [DOS5.0]	華義國際	文字冒險	未定

軟體世界雜誌 9·15～10·14

日期	星期	事項
9·15	星期日	●先進戰術戰鬥機資料片
16	星期一	
17	星期二	●報告主編：今天編助生日，不加薪嗎？
18	星期三	
19	星期四	
20	星期五	●英雄傳說Ⅲ之白髮魔女
21	星期六	
22	星期日	
23	星期一	●進入秋分
24	星期二	
25	星期三	●基因大戰
26	星期四	
27	星期五	●中秋節
28	星期六	●教師節●星際終結者
29	星期日	
30	星期一	●極道梟雄Ⅱ ● 97 勁爆美式足球
10·1	星期二	
2	星期三	
3	星期四	
4	星期五	
5	星期六	
6	星期日	
7	星期一	
8	星期二	●寒露
9	星期三	●寒露已至，讀者們小心著涼喔！
10	星期四	●雙十節
11	星期五	
12	星期六	
13	星期日	
14	星期一	



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Activision	第三波	國外已發行	音效：視窗相容卡 操作：K

您修過電腦嗎？

筆者由於配備裝太多，時常會有周邊與周邊產生不相容的情形，這時，筆者就會將電腦的機殼打開，然後調整幾個跳腳就沒問題了。不過，如果是修未來的電腦，就沒那麼容易了。 Time Commando就是這樣的一個遊戲，玩家扮演一個天才程式設計師，由於所要修復的是一臺擁有高級人工智慧及 VR 能力的超級電腦，所以玩家必須利用 VR 設備，進入電腦的內部，想辦法找到散落的晶片，用以修復電腦。

這部電腦儲存了從史前時代開始的所有記錄，所以玩家在電腦的 VR 世界裡將會遇到不同時代的場景。每一個不同的時代都有不同的武器可供使用，玩家也會遇到不同的敵人，從史前時代一直到未知的未來，玩家可以看到全然不同的舞臺，在玩不同的關卡時，也會有全然不同的感覺。

一場生死鬥劍



史丹利，一個精英電腦程式設計師，正在除去電腦病毒

Windows 95 Power

Time Commando 這個遊戲是一個充份利用 Windows 95 各種優良介面所製造出來的一個遊戲，它使用了 Windows 95 的 Direct draw、 Direct 3D 、以及 Direct play。讓玩家在享受高視覺效果之時還不必顧慮硬體的相容性。由於這一個遊戲是採用 Direct 3D 所設計，所以如果玩家擁有一塊可以與 Direct 3D 相容的 3D 卡，就可以享受到較好的 3D 效果。

本遊戲的控制系統是最令筆者激賞的， Time Commando將鬼屋魔影以及波斯王子兩遊戲的操作系統各取其優，讓玩家可以輕易的上手。遊戲所用到的基本按鈕只有四個方向鍵加上 Ctrl 與 Alt 兩個鍵，在普通時刻玩家可以像鬼屋魔影的控制方法那樣移動主角，但是如果玩家遇到敵人或是有特別狀況時，可以像波斯王子那樣，按著 Ctrl 就可以將方向鍵切換成攻擊按鈕，或是按 Alt 切換成閃避或是跳躍按鈕。

古色古香的場景

這次移師到了西部

啊！遇到了荒野大鏢客

連忍者都出現了

華麗的場景 流暢的3D人物

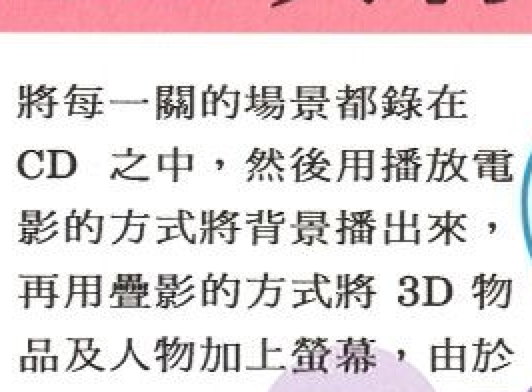
遊戲的場景是採用固定式不規則單向捲動的方式進行，也就是說，畫面會朝那一個方向移動，完全是預先設定好的。他們將每一關的場景都錄在CD之中，然後用播放電影的方式將背景播出來，再用疊影的方式將3D物品及人物加上螢幕，由於電影是使用 Direct Play 播出，所以畫質還算不錯。遊戲中的人物都是使用 Direct 3D 所驅動，所以看起來格外流暢。筆者可以看得出來他們在設計本遊戲時相當用心，因爲在場景及人物上的疊影作得相當好，看起來前景與背景就好像是一體一樣，不會有那種看起來怪怪的感覺。

遊戲的音樂雖然只是使用 FM 音源，可是聽起來卻不錯，而且很配合各個不同的時代背景。一個遊戲的音樂最重要的就是搭配場景以及遊戲內容，要不然，作得再好聽都是枉然。


連飛機也出來亮相

如何解決「它」呢？


這裡是羅馬城喔！

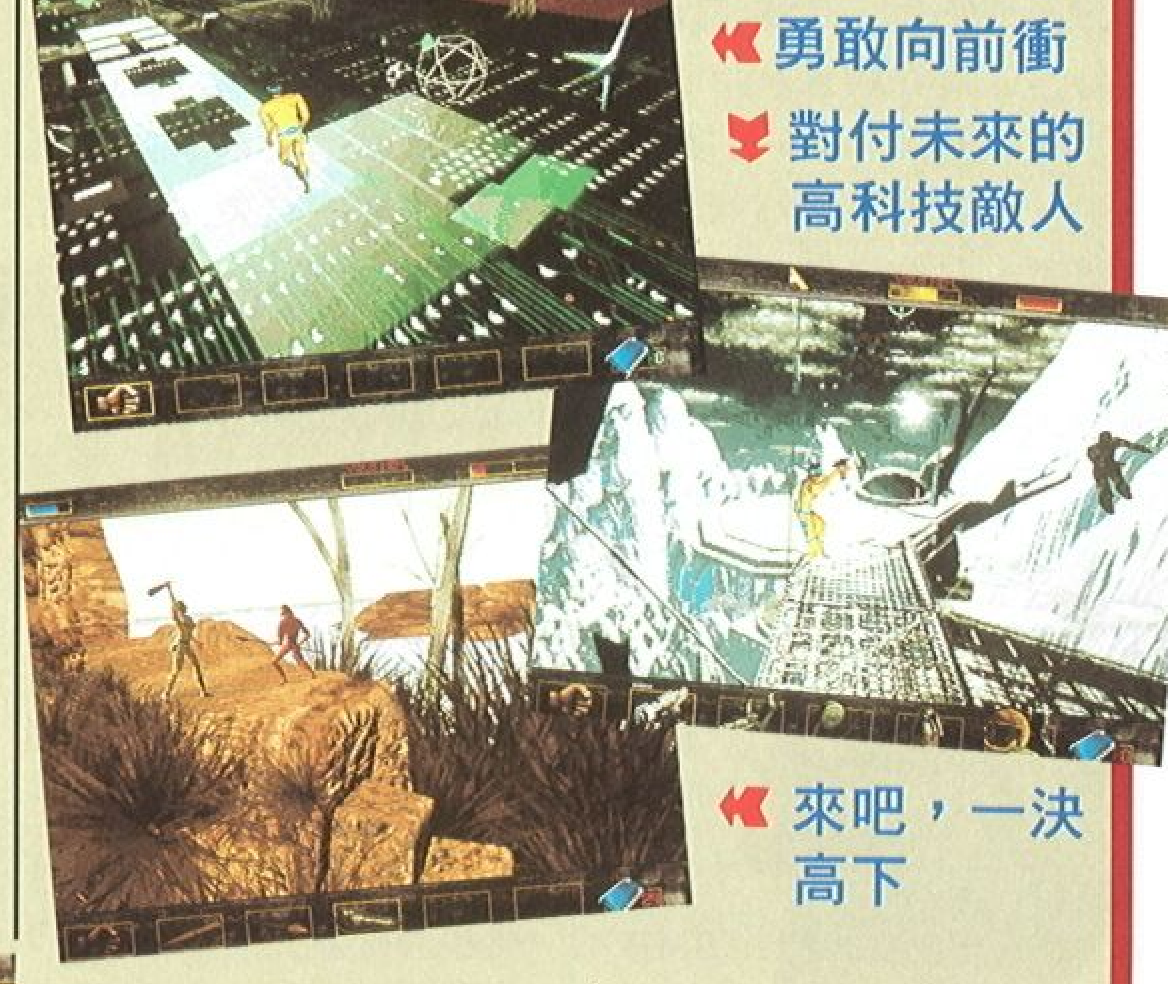

印第安人的部落

充滿技巧的決鬥

在遊戲中，對於不同的敵人就要用不同的招式。如果說是肉搏戰的話，玩家不能只是一味的攻擊，有時候也要進行防守，不然，很容易會被敵人連續攻擊，遊戲中有防守的功能，可以擋著敵人的攻擊，如果能夠善加運用，可以絲毫無傷的打敗敵人。

如果是武器戰的話，玩家則需要善用躲避鍵，以免被槍或雷射之類的武器傷到。玩家在對付敵人時，必須要按下攻擊鍵，這時畫面上會出現一個準星，玩家只要左右移動，瞄準敵人，然後開槍即可。每一個敵人都有不同的生命力，所以要多開幾槍，確定敵人已死，才可以繼續遊戲。最重要的是，玩家要記得裝填彈匣，不然可是會死的很慘的。

本遊戲實屬難得一見之佳作，雖然說不是什麼耗資百萬的大製作，但是卻好玩的很呢！筆者拿到之後每天都在玩，雖然到現在還不能全破遊戲，但是我想很快就可以解決它了吧！

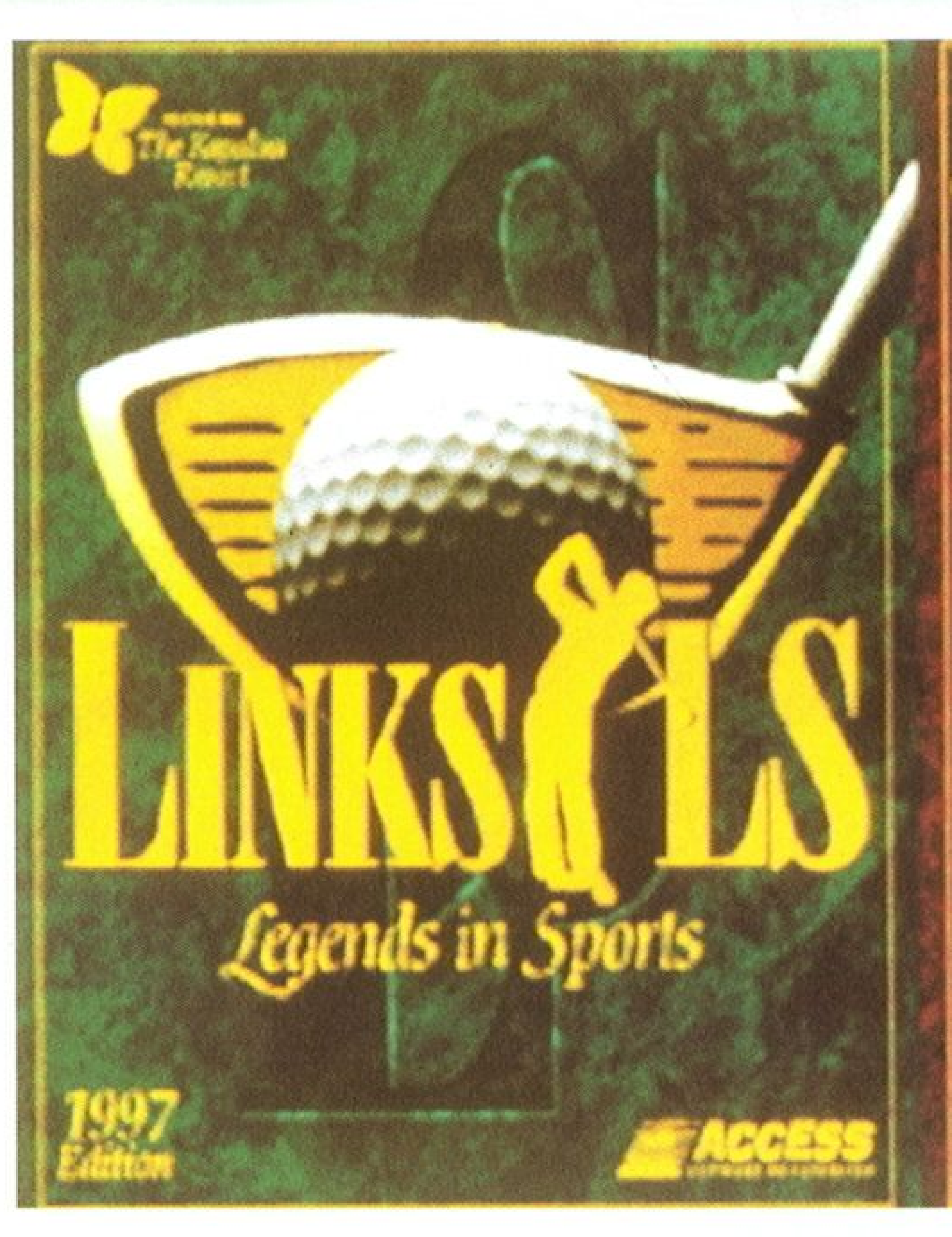

勇敢向前衝

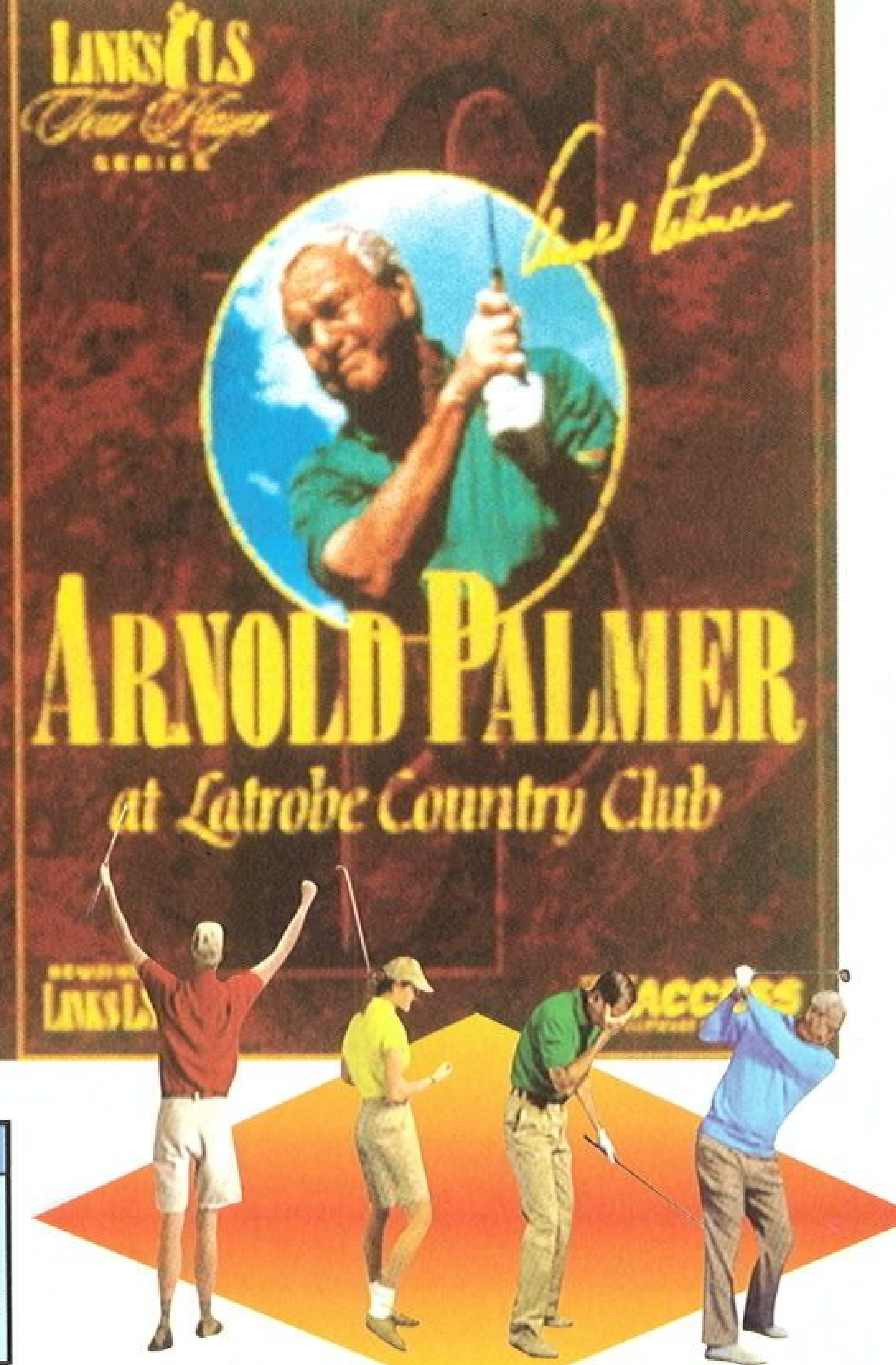
對付未來的高科技敵人

來吧，一決高下


可惡的蜘蛛，看招

相撲嗎？我也不賴喔！





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Access Software	未 定	國外已發行	音效：視窗相容卡 操作：K/M

記得在約五、六年前時，Access 推出了一套叫作名流高爾夫的遊戲，它的最低配備需求為 386-33 加上 2MB 的記憶體，但是，如果玩家使用最低需求的配備來跑的話，遊戲可是龜速進行，因此，玩家至少要有4到8MB的記憶體才能以正常的速度執行遊戲。當時市面上的普遍配備為 286，這套遊戲的需求讓許多玩家可望而不可及，筆者也是其中一個，但是為了玩該遊戲，只好忍受龜速。慢慢的，隨著時間的過去，該遊戲就被筆者暨之高閣，不再賞玩。

LINKS LS 令人期待已久…

前幾個星期，筆者將該套遊戲以及所購買的 35 套球場資料片拿出來，在筆者的 Pentium 166 加 32MB RAM 的電腦上跑，發覺遊戲的速度簡直是光速執行，與五年前的速度天差地別，正在暗爽之際，筆者便收到了由 Access所設計的全新版高爾夫球遊戲 Links LS，筆者將該遊戲載入，簡直是重演了五年前的情況，由於 Links LS 的圖型精細度大大的增加，所以繪製畫面的速度非常的慢。如果玩家真的是使用遊戲的最低系統需求，那可要有心裡準備，因為筆者用 Pentium 166 的機器跑，繪製一張畫面都要用掉 8 ～ 10 秒的時間，如果玩家使用 486的話，那可能要花掉一～二分鐘左右。

不過，反正這是一套高爾夫球遊戲，等電腦繪間就把它當成是在高爾夫球場上走路的時間好了！這一套遊戲與其前作相比，實在是進步了太多了，筆者將會在以下為各位一一介紹其優點。



超級高解像度…



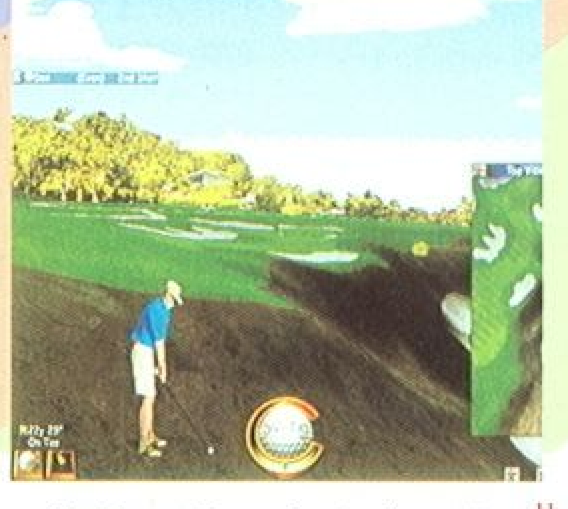
本遊戲有多種螢幕模式可供選擇，不過最低的解像度就已高達800×600×32K色，也就是說，玩家的影像卡至少要有1MB的圖型記憶體才可以玩本遊戲。如果說玩家的圖型記憶體有4MB的話，可用高達1600×1200×1677萬色的模式執行遊戲，是目前市面上支援到最高解像度的遊戲。配合玩家的電腦狀況，遊戲還有另外數十種影像模式可供玩家選擇。相較起來，筆者使用1600×1200×1677萬色的模式時，畫面的眞實度有如照片一般，比起800×600的模式要好多了。當然，越高的解像度電腦就要用越多的時間去繪圖，在眞實感與速度之間，玩家可要好好取捨。

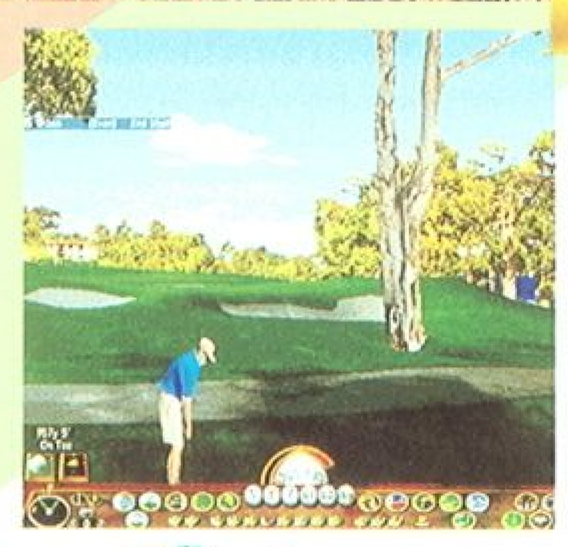
遊戲中還提供了音效編輯器，讓玩家可以自由的重新錄製遊戲中的任何一個聲音。在原版的手册中，記載各種音效的名稱及代號，玩家可以依照該表，用自己喜歡的音效錄製程式錄成Windows的.wav檔案，然後遊戲就會將該檔案壓入遊戲的音效資料檔中，非常好玩。

介面照舊、功能增加

LINKS LS







在玩法及操作介面的方面，Links LS與其前作是大同小異，所以相信名流高爾夫的玩家在玩本遊戲時可以輕鬆上手。不同的是，Links LS比起名流高爾夫，增加了許多功能，其中一項就是取自Access另一個產品〝殺人月〞以及〝潘朵拉指令〞的Virtual World技術。由於遊戲中的高爾夫球場都是根據實際的球場輸入的，所以Virtual World這項技術可以讓玩家在高球場的設施內移動，玩家在打球之餘，還可以參觀一下世界級高球場的會員設備，如休息室、游泳池、旅館、甚至高球高手的房間。遊戲本身附了兩個球場，分別是Latrobe Country Club以及Kapalua Resort，玩家可以實地的觀察這兩個場地的設備，甚至使用Fly by的功能飛越球場，對於整個球場的設計增加瞭解，這樣不但在玩的時候可以掌握地型，以後有機會到這些球場打球時，就可算是〝老顧客〞了。

Links LS最令人讚賞的就是增加了多人連線的功能，讓玩家可以經由各種連線方式與友人一較高下，不過，程式本身會檢查是否每一臺電腦都有一套原版的光碟，如果其中有一臺電腦的光碟不在機器上的話，程式就會停止執行，也就是說，如果玩家想要多人連線，可先要每個人都有一套原版的軟體才可以。

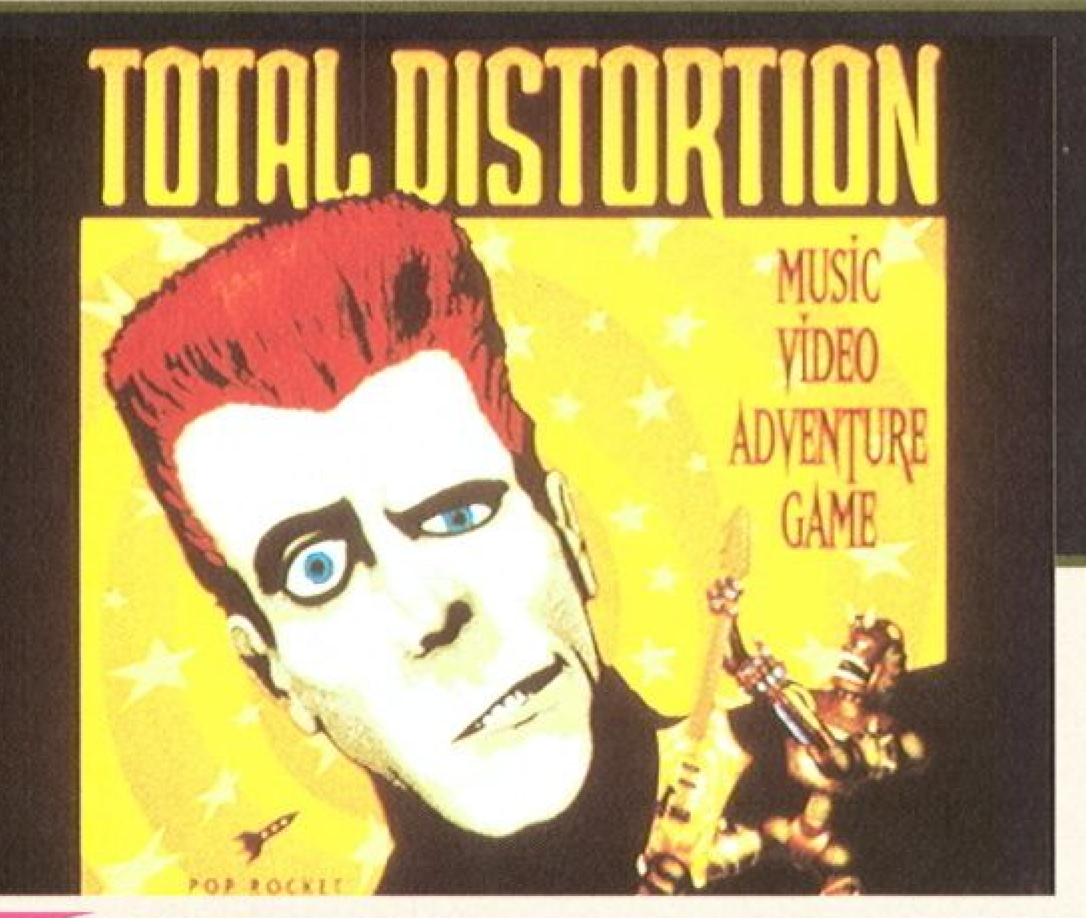
舊球場……也能玩、收藏家勿錯過

雖然說Links LS的球場格式更新了，但是玩家大可不必擔心以前所買的名流高爾夫資料片無法使用，因爲在Links LS的第二片光碟中，已將以前的球場資料已轉換成Links LS格式的檔案，玩家可以從主程式中直接讀取這些球場資料。

這套遊戲眞的是非常値得收藏的，而且不久的將來Access也將陸續推出球場資料片（據Access告知，目前計畫中就有25套球場資料片）。如果玩家全部都有的話，就有如將世界上的著名球場都收入自己的錦囊中。Links LS是一套非常細緻的遊戲，程式的製作上也相當用心，玩家買了以後絕對不會失望。







遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	WIN3.1/WIN95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
POP ROCKET	互旺科技	已發行	音效：S 操作：K/M

各位遊戲迷一定玩過攻城掠地之類的冒險遊戲，但是咱家相信大多數的人一定沒有玩過音樂錄影帶冒險遊戲，可能有的人連聽都未曾聽說呢！爲了造福廣大的玩家們，咱家就來爲玩家您介紹這套號稱光碟史上最狂野、最大製作的搖滾音樂冒險遊戲－完全扭曲（TOTAL DISTORTION），這套遊戲曾榮獲過全球多項的大獎，咱們先來瞧瞧它的光榮史吧！

光榮獎史

Invision Awards：技術及創意金牌獎
Computer Life（1996 年 2 月號）：評鑑爲五星極品
PC Entertainment（1996 年 1 月號）：最佳音樂獎
Multimedia World（1995 年 6 月號）：最佳光碟
NEW Media（1996 年 2 月號）：列入頂極光碟排行
Entertainment Weekly：評鑑爲 1995 年最佳遊戲光碟

看過了這套得獎最多，最轟動的冒險遊戲“完全扭曲”的英雄榜，咱們再來談談它有何迷人之處，能夠如此迷倒衆生、顛覆遊戲界吧！遊戲中最與衆不同之處，就是讓您在遊戲中過過音樂影片製作人的癮，並且還得要深入外太空冒險，以尋找製作音樂影片的題材，這是個相當創新的 IDEA，相信一定能帶給您不同的震憾。



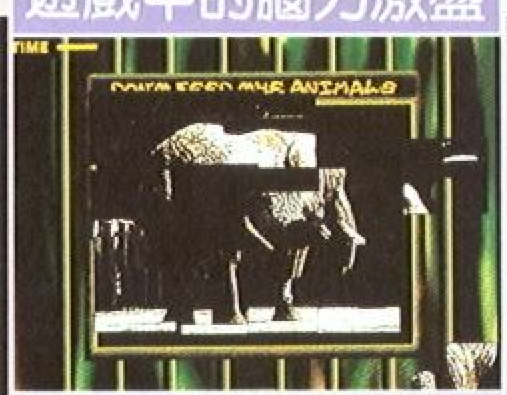
瘋狂的世界、瘋狂的你

故事的緣由起於西元1992 年，有人發現來自外太空的『空間轉換機』。從此越來越多人把『空間轉換機』當成星際間的交通工具。然而科學家發現使用『空間轉換機』會產生一些『異次元空間』，而這些『異次元空間』充滿著存在人類想像裏的東西，說到這兒您大概也曉得是怎麼回事了，科技的日新月異帶給人們生活的便利與品質的提昇，但因著人們的不珍惜與濫用無度，同時也將災禍招來。

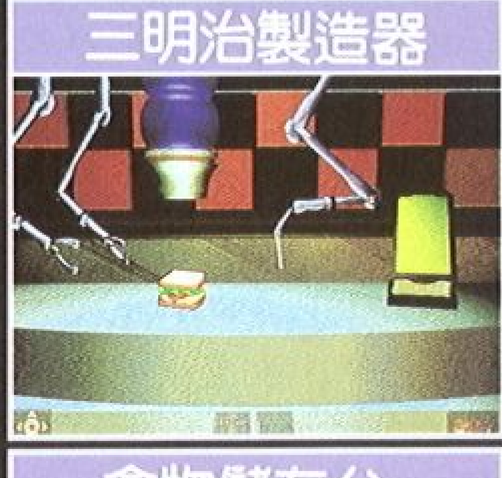
在這遊戲中，您的身份是一位音樂影片製作人，身處在西元 1998 年，您剛繼承了遠房叔叔留下來的美金三百萬遺產。您聽說在編號 140056 的星球有一個『扭曲空間（Distortion Dimension）』，其中充滿著許多創作熱門音樂的素材。爲了滿足自己對音樂瘋狂的喜好，所以您孤注一擲，花了遺產中的兩百萬美金建造了一棟『媒體塔』，在這塔中有各種音樂及影片的創作工具，雖然花費了許多的MONEY，但是爲了自己的理想，於是您又將剩下的一百萬美金，買了一張『空間轉換機』的單程票來到『扭曲空間』，這下您可是連回頭的路都沒有了，那就放手一搏、勇往直前吧！

玩家在遊戲中的任務是找到那些創作音樂的素材，創作 MTV，然後把這些 MTV 送回地球並要找到買主。如此您不但可以賺到錢買回程機票，還有機會成爲千萬富翁。否則您不但回不了地球，回不了美麗的家，甚至還會餓死他鄉。加油吧！

遊戲中的腦力激盪



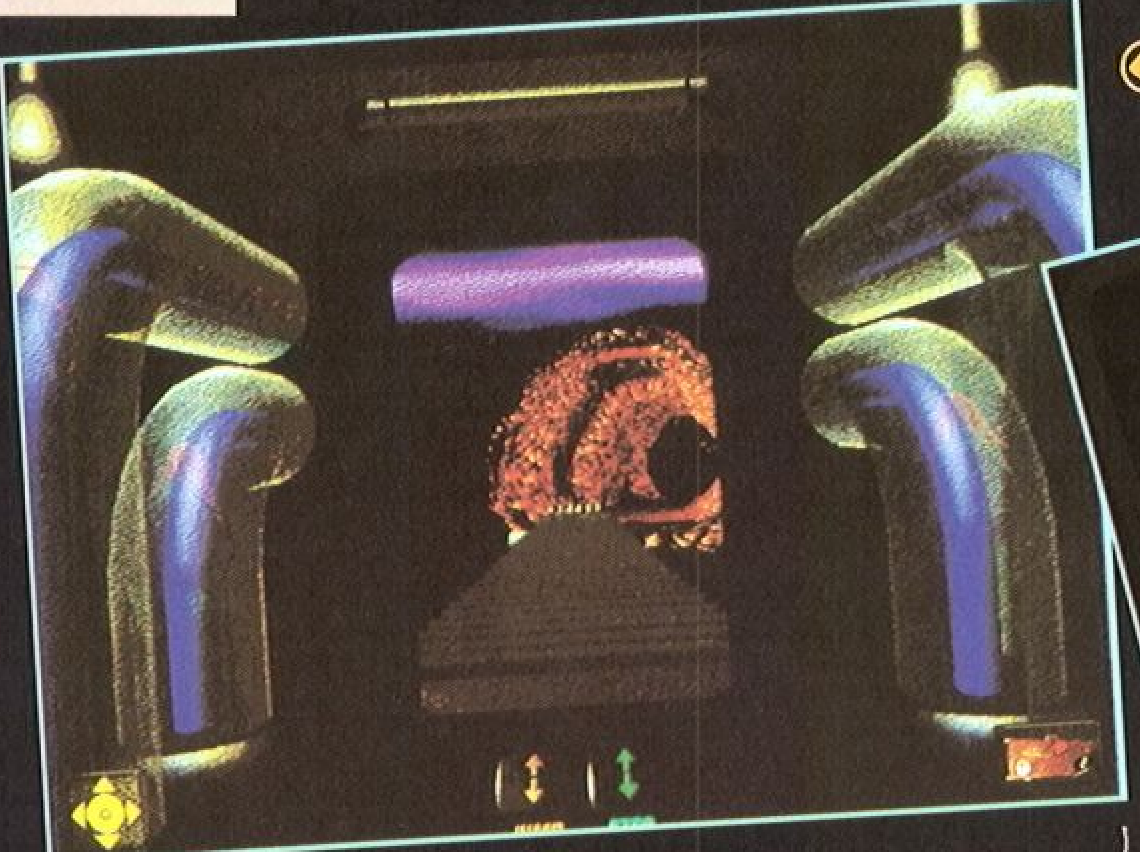
三明治製造器



食物儲存台



安裝簡易、操作方便



進入扭曲空間

安裝此遊戲非常簡單，除了可在Windows3.1下執行外，還支援 Windows 95 的光碟自動播放功能，所以只要把它放入光碟機中，它便會自動執行。接下來，你只需依指示及您的需求逐步安裝，便能完成安裝作業。設定完成後，按下“OK ！ I'm Ready.Let Go”便可開始。

當您設定完成後，接下來便會秀一段開頭動畫。開頭動畫不短，會播上一會兒，如果您想跳過，畫面右下角有一個雙右鍵的按鈕。按下它便可直接到達遊戲控制台。在遊戲控制台中您需鍵入自己的名字及性別，不同的性名和性別，講話的聲音和遊戲中部份的情境還會不一樣喔！另外玩家還可選擇參加遊戲的目標、挑戰度、困難度等等。設定完畢後，便可正式進入遊戲主畫面。在此有四個螢幕從地面昇上來，按一下「BEGIN 」螢幕直接進入扭曲空間（ Distortion Dimention ），若想知道故事背景，上面的三個螢幕有詳細的影片介紹。告訴您所要完成的任務、故事的緣由，而 Jon 和 Janna 並為您展示您此趟旅行所能使用到的工具，萬事齊備後便可正式進行遊戲。

冒險開始了!!

經過六周超次元的傳送，你在恍惚混亂的情形下醒來，點一下眼前的玻璃門，再隨處點一下便可離開傳送槽來到媒體塔。到了這個媒體塔猶如回家一般，您可在其中休憩及補充能量，但一直待在這兒是無法作出好的影片賺大錢的，只有出去探索充滿寶藏的扭曲空間，才能尋到好素材製作影片，才有機會賺夠錢來衣錦還鄉回地球。

進入扭曲空間中，便要處處留意了，在此你必需使用電吉他來打敗吉他戰士。唯有打贏戰士，你才能繼續向前走。往後還有多重關卡，你必須一關一關的度過，包括露天宮，影音館，線性迷宮，刺針通道…等。在探險過程中隨時運用您的 V8 攝影機拍攝精彩素材以利製作 MTV 影片。探險完後，你必須往回走，回到媒體塔，然後開始編音樂影片，並以影像電話找到買主。當然不是賣掉就好了，必須賣夠錢，才能獲得中情局長官的允許，搭乘輸送槽回到地球。此外，如果你製作的影片夠出名，你還會得到其他不同的獎賞。可是如果你製作的影片無法賣錢，你就得餓死在此星球了，希望您不會有如此悲慘的命運。

故事還沒結束，最後還有頒獎哩！看你的出名程度、賺錢多寡、砍多少戰士等，你會得到不同的獎品。有舊錫杯、銀獎杯、電視機、純金的無線電塔獎杯等。你要那個？努力吧！拿到舊錫杯是會被嘲笑的喔！

此冒險光碟遊戲不僅有酷斃的音樂及音效。在創意、畫面流暢度及耐完度上都有超高的評價。除了主軸遊戲外，您還可在書櫃上選擇多項益智遊戲。喜歡冒險遊戲及動動腦筋的遊戲迷們，不妨買片“完全扭曲”回家，過過 MTV 製作人的癮。



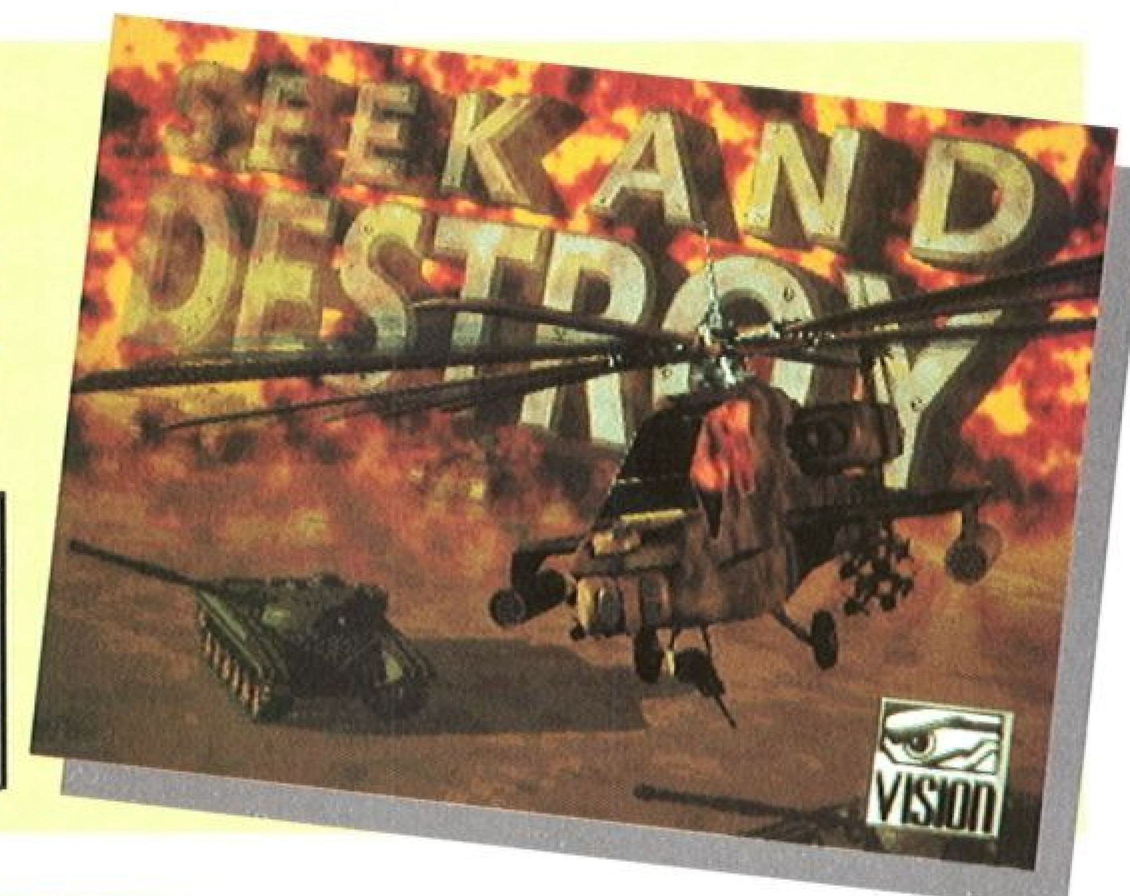
與吉他戰士決鬥

一較長短吧！

技不如人被打敗了

鐵甲神鷹

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/U 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
SAFARI	精訊資訊	九月中旬	



鐵甲雄鷹（SEEK AND DESTROY）是一款以直昇機射擊為主的遊戲，故事是發生在第三次世界大戰結束以後的第十個年頭。自從西元1998年第三次世界大戰結束以後，其後的十年之間全球一片平靜，世界各地皆無任何戰事發生，世界各國人民相處融洽。但是最近北美洲防衛情報機構的情報顯示，南美洲有一群不知名的武裝團體，在武器的現貨市場上大肆採購軍品，當然核子武器系統也包括在他們的採購清單之中，他們的這些舉動，已嚴重威脅到北美洲的安全維護系統。

針對此一嚴重危機，北美洲防衛部經過縝密的過濾，終於選定你做為解除此次危機的不二人選；所以北美洲防衛部即將徵召你率領特種機動部隊，去糜平一切可能發生的危機。當然你必須一一完成北美洲防衛部所交付給你的任務，以及消滅敵人所有的核子武器裝備以及設施。



鐵甲神鷹一戰鬥直昇機

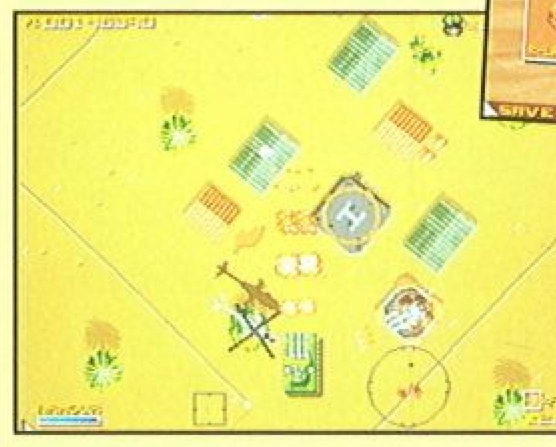
挑戰性極高的遊戲關卡

本遊戲一共分為五大關，每一大關又分為四個不同的任務，五大關主要的任務代號依次為熱浪風暴，雪地風暴，雨林作戰，夜翼之戰以及第五關摧毀敵軍總部根據地。每一小關都會有簡明的任務分析簡報，指引你在此次任務中最主要必須達成的目標，當然每一個任務都須有次要目標的配合，玩家在任務中除了要摧毀敵方建築物以外，還須要營救人質，進行偵搜任務，爆破敵方重要軍事設施，或者盜走敵方重要武器等等，所以每次出任務以前，建議玩家最好細心地流覽任務簡報，不要一進入遊戲就跳過任務簡報，馬上衝入人間煉獄屠殺一番，如此才能在真正享受屠殺快感的同時，體會製作群細心所安排敵方的陷阱所在。



MISSION 3
OPERATION MONSOON FURY
LOADING

任務開始前的畫面



撼地猛虎一戰鬥坦克

MISSION 01
PHASE 02
SAVE LOAD SHOP PLAY EXIT

作戰前的任務簡報

自由搭配的武器系統



已摧毀敵人的數目報表

本遊戲中玩家可以挑選自己所喜歡的武器載具，玩家可以選擇在空中翱翔的戰鬥直昇機或者是在平面上運行的戰鬥坦克車，並且將您採購的武器配備，裝備到您的戰鬥工具上面，但是玩家如果剛剛開始進行第一關的遊戲，那麼您的戰鬥直昇機將僅僅擁有鍊砲及火箭彈，而您的戰鬥坦克也僅僅擁有鍊砲及重裝甲而已；這些武器裝備是遊戲第一關的基本配備設定，進行第一小關的遊戲，這些配備是綽綽有餘的。隨著遊戲的進行，您可以在戰場上收集到其它的彈藥以及勳章，收集到的彈藥可以立刻補充到您的戰鬥工具上面，每一小關完成以後，玩家可以利用這些在戰場上收集到的勳章，在進入下一關遊戲以前進入到武器採購店，購買威力更強的武器以及裝備。

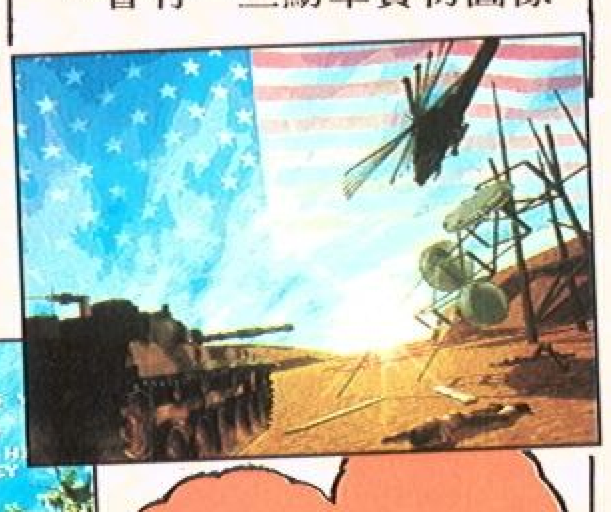


選擇裝載何種武器配備

在武器裝備方面，戰鬥直昇機共有六個武器莢艙及一個特殊武器莢艙，所以有總共有七個武器莢艙，其中特殊武器的破壞效果比較大，但是建議玩家針對不同的任務需求，慎重選擇配備特殊武器，因為特殊武器雖然好用，但是掛彈量非常有限，而且在不同的大關中，遊戲中所供給的特殊武器也有所不同。還須提到的一點，就是特殊武器是不用花錢購買的，只要玩家選擇以後就會掛載。戰鬥坦克的武器系統方面則只有四個彈艙可供貯存武器及彈藥，同樣的戰鬥坦克也會有一個特殊武器選項可供掛載特殊武器。

遊戲的特殊之處

遊戲中有一個非常特別的設計點，那就是以圓形球體的型態來設計地表，如果玩家駕駛戰鬥直昇機筆直地飛，繞行一周就會回到原點。另外將敵方火砲或者建築物打爆以後就會有寶物圖像出現，當然大部份的寶物圖像都是彈藥，玩家吃到這些彈藥後，可以立即補充已消耗掉的彈藥量；當吃到英文大寫字母F及A時，就可以補充燃料以及填補被敵方砲彈所擊中損耗的的裝甲厚度。最最重要的是，當擊毀敵方建築物時，會有一些勳章寶物圖像出現，不要客氣，吃得越多對玩家越有利，因為如果玩家在進入下一關要購買其他的武器時，就必須使用這些勳章進入武器店購買更好、威力更強的武器，那麼在下一關就更容易過關了。另外在遊戲中唯一可以挑剔的是，在兩層捲軸捲動的時候，如果玩家將直昇機降落在平地上，敵方的直昇機有可能從你的直昇機下方穿過，這可能是設計上沒有考慮到的地方。



任務完成時的畫面

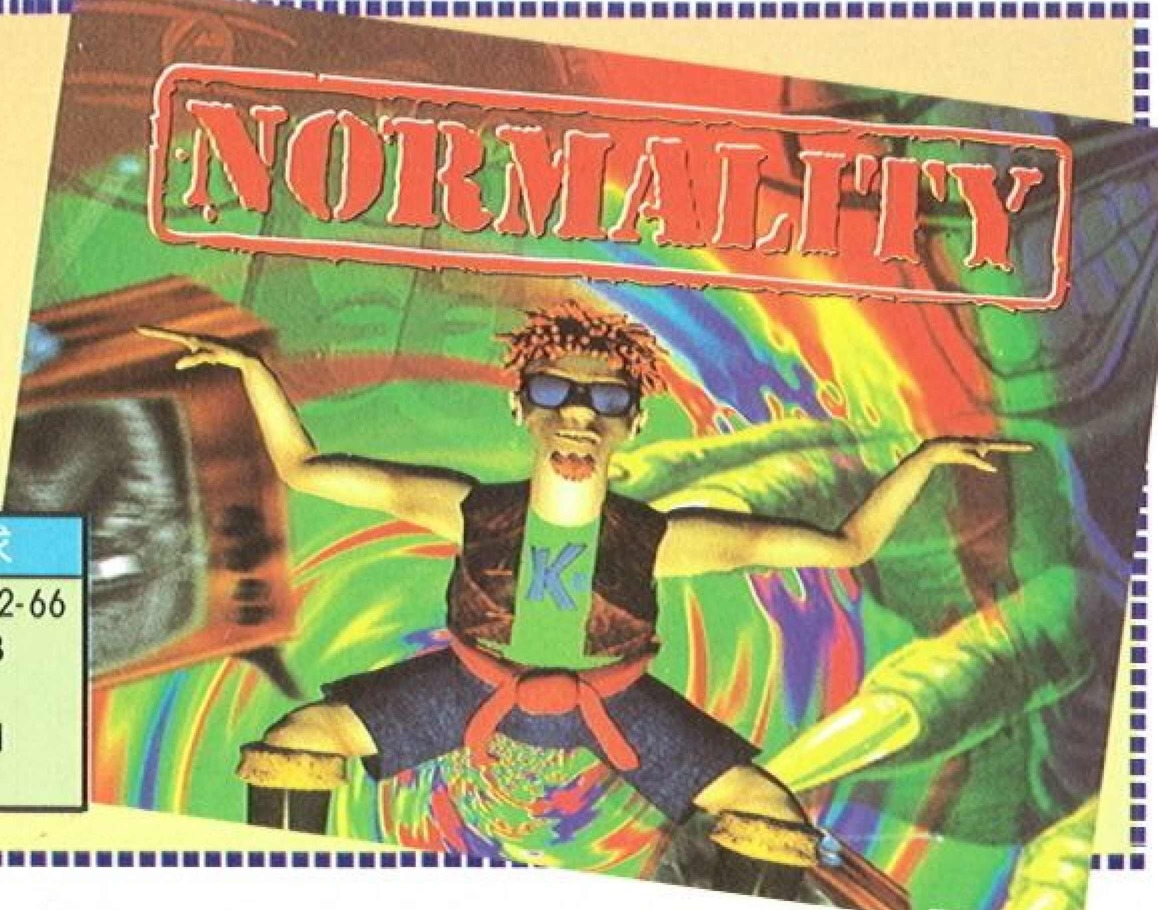


慘遭擊毀的下場



遊戲的本身不需要很多詳細的敘述，就可以讓玩家很容易融入遊戲之中，而且一般的直昇機射擊遊需要同時注意很多的操縱鍵，但是本遊戲只要玩家知道上下左右鍵，再加上一個射擊鍵，以及武器切換的開關，就可以輕鬆地操控整個遊戲，是一款很容易上手的遊戲，值得各位玩家期待。

阿痞正傳

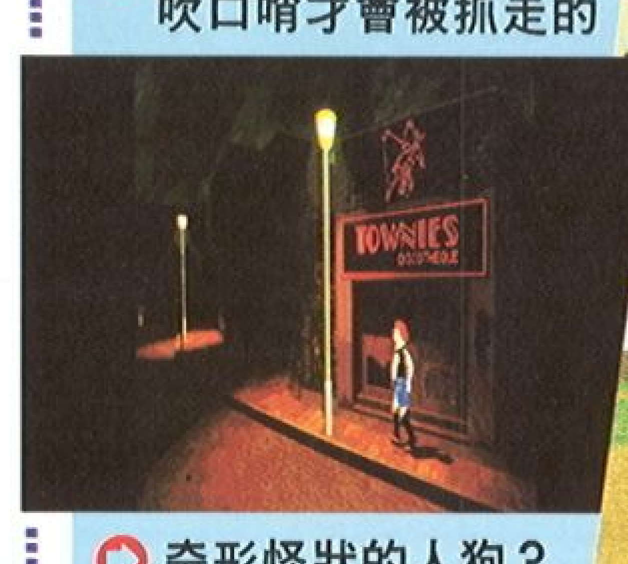


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Gramline Entertainment	世紀縱橫	已上市	

各位玩家，如果你覺得自己是個正常人，那你知道〝正常〞的定義嗎？相信在玩過這套遊戲之後，你對正常的定義就會大大改變，也許，你會覺得自己不太正常。所謂正常就是你與大家的所作所爲無異，但是若別人的行爲都是瘋狂的行逕，那你就是不正常的一個。在本遊戲中，主角身處一個受到高壓統治的世界，獨裁者頒佈了一連串的法令，要求人民〝正常〞生活，也就是：不能有娛樂，不能夠感到快樂，也不能夠讓別人快樂。他更派出了一些叫作 Norm 的執法者來維持這個法律，凡是有人感到快樂，就會被抓起來，我們的主角 Kent 就是有一天晚上在街上吹口哨而被 Norm 逮捕丟入監牢。



痞子先生的窩



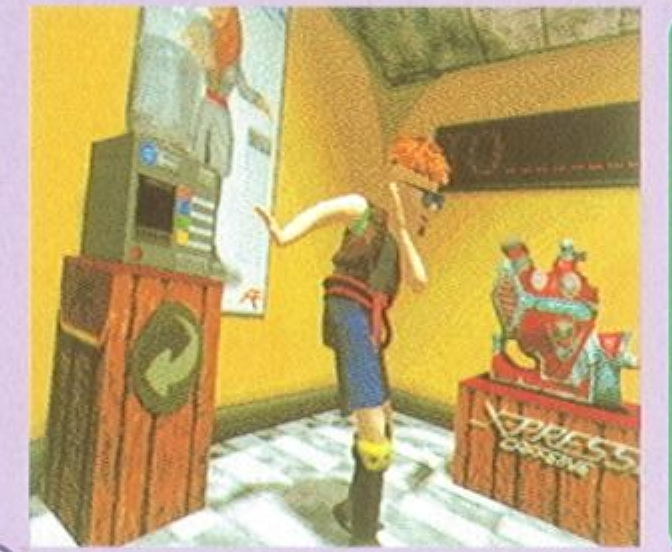
主角就是這樣在街上吹口哨才會被抓走的

奇形怪狀的人狗？

玩過 3D 的冒險遊戲嗎？

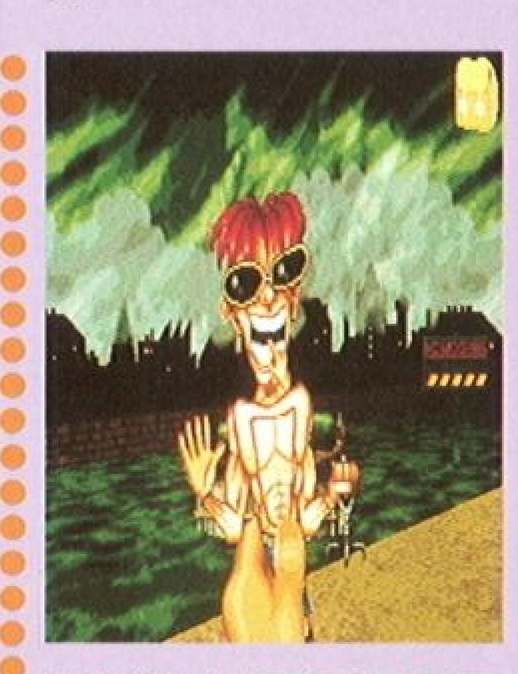


不論哪一個冒險遊戲，都有一套著名的操作介面，就好像 Sierra 的圖型切換介面以及 LucasArt 的動詞操作介面。但是 Normality 的操作介面更有趣，筆者稱之爲人偶介面，爲什麼呢？只要是能夠移動的物件，當玩家用游標指到時，都會出現其名稱，這時，玩家只要按一下滑鼠的右鍵，一個跟主角酷似的人偶就會出現，假設說玩家想要觀察該物品，只要在人偶的眼睛上按一下就可以，若是要跟人物交談，則按一下人偶的嘴巴，以此類推。這是筆者用過最簡單的介面，讓玩家不會因操作介面而減低了玩的興緻。



嘿咻！嘿咻！跳個舞吧！

遊戲的物品欄



遊戲的人偶操作介面

看過這種獨特的介面嗎？

不知道玩家是否玩過眞正的 3D 冒險遊戲，筆者可不是說像魔石堡或是 Anvil of Dawn 那種只能走直線，轉直角的遊戲，而是眞正的可以像毀滅公爵那樣可以自由移動，但又加入冒險成份的遊戲。Normality 就是一套這樣的遊戲。玩家在遊戲中是以第一人視角進行，並且可以360度自由移動，還可以抬頭或是低頭改變視角。遊戲是採用眞實的 3D 引擎，所以包含了眞實的高低起伏，甚至有好幾層重疊的地型。

場景設計的都相當細心，玩家若玩過，可以發現遊戲中所有的背景以及物件都是經過仔細繪製而成的。遊戲中許多的舞台，如主角的家、商場、大街…等，都有獨特的風味，雖然說主要場景都是陰陰暗暗的，但卻不會有 3D 地下城的壓迫感。



主角的客廳

主角所住的大街

聽過這種有趣的語音嗎？

由於本遊戲是由英國公司製作，所以遊戲裡面的語音全部都是充滿英國腔的英文。主角Kent不論在想什麼，都會以數位語音播出。由於 Kent 是一個屌兒啷噹不務正業的小混混，所以思想的模式跟一般人不太一樣。對於一件平淡無奇的事物，經過 Kent 的腦袋就會變得爆笑不堪，再加上 Kent 的說話方式很獨特，讓整個的遊戲語音充滿生氣而且非常滑稽。光是這一點，就可以讓玩家對本遊戲愛難釋手。筆者認爲， Normality 的配音人員都相當有功力，可以將遊戲中的角色經由聲音來讓其栩栩如生，實在是非常難得的。



好臭！



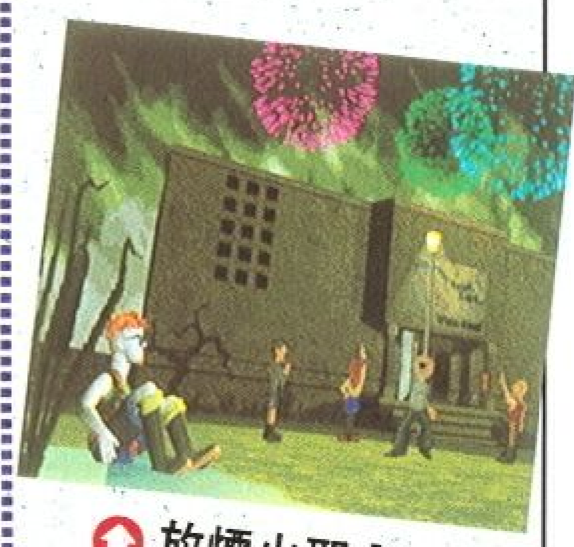
爛電視，看我踹爛你！

你自認是解謎高手嗎？

如果你自認爲對各種冒險遊戲的謎題攻無不克，那就是你還沒有玩過本遊戲。雖然本遊戲取名爲 Normality ，但遊戲本身卻一點兒也不 Normal 。既然是一個瘋狂的世界，那主角遇到難題時當然就要使用瘋狂的方法來解決。在 Normality 中，玩家對於各種的謎題，千萬不能用正常的思考方式來解謎，不然，玩家會想到發瘋卻都還無法解開謎題，試著使用看似不可能做到的瘋狂方式，也許會有意想不到的效果咧！

其實本遊戲的謎題與其它同類型的遊戲比起來是簡單多了，但是如果玩家不能保持一顆瘋狂的心，那想解題是不可能的。

聽了筆者的介紹後，是否想要買本遊戲呢？如果說您是喜歡偶而裝瘋賣傻，並且崇尚鄭板橋之〝難得糊塗〞論調，那這套遊戲您是非買不可。如果說您是非常正常而且冷靜的人，那還是不要玩本遊戲，以免爲了解不開謎題而走火入魔以致人格分裂。



放煙火耶！

絕地戰士
Total Mayhem

<table>
<tr><td>遊戲類型</td><td>發行版本</td><td>使用平台</td><td>硬體需求</td></tr>
<tr><td>即時戰略</td><td>光碟版</td><td>WIN3.1/WIN95</td><td rowspan="3">機種：486 以上
記憶體：8MB
顯示：SV
音效：WIN 相容卡
操作：M</td></tr>
<tr><td>國外發行公司</td><td>國內代理公司</td><td>預定發行時間</td></tr>
<tr><td>DOMARK</td><td>彩虹高</td><td>九月初</td></tr>
</table>



西元 2140 年，『商業組織』集團以高科技產品“機甲兵”佔領了各大城市，全球人類瞬間被操控在手中，世界各國為此組成了“世界聯盟”，“世盟”利用反間計偷取機甲兵的檔案資料，從中研究如何破壞敵人，與了解各城市重要據點的資源，另外在“世盟”的研發之下，終於誕生足以跟機甲兵相抗衡的救星－生化機甲。準備向『商業組織』做全面性反擊，這次的行動代號為“毀滅一切”，而它們的名字叫做“絕地戰士”。



目標毀滅一機甲兵工廠

遊戲中要做的是把被『商業組織』佔領的各大據點給奪回來，但是這一次你不用再一個人孤軍奮戰了。會有“搭擋”跟你一起做集體性的攻擊，遊戲一開始會有兩個“生化機甲”可以操控，在每一個任務裏，可能還要分別過了 3-10 個不同的關卡才算完成。



遭受 B 系列炸彈攻擊！

可同時進行至多六人的命令傳達

可同時操縱 2～6 個生化機甲



本身這套遊戲在單人進行時，可以同時操控六個“生化機甲”，所以在戰略性的應用上更顯得靈活。場景的結構、及取景的方法，像是看一場電影，遊戲中途有過場動畫，雖然不長，但整體上感覺還蠻精緻，武器介紹及搭配武器的選擇上還算多樣：A25 雷射槍、M2 烏茲槍、L9 火箭炮、地雷…等，而每種武器又用五種等級來區分強弱。“絕”裏的 AI 控制算是在遊戲中是蠻重要的一環，因為有些敵人是硬碰不得的。

網路連線 INTERNET 網際網路熱浪橫掃台灣，很多人紛紛投入其中，倒也帶動了不少工商業的發展，就連 GAME 的製作公司也為了尋求賣點，用力卯足了勁『向上』發展。遊戲提供“IPX DIRECT PLAY”八人連線作戰環境，及 MODEM 二人對戰模式，和透過 TCP/IP 通訊協定，做目前最熱門的網際網路連線對戰，在對戰的內容上，以電腦為對手，或是以限定時間的方式來比賽，這都是在遊戲上可以任意操控的地方。



提供網路連線作戰功能

英雄傳說Ⅱ 屠龍戰記

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟／磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：600KB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
FALCOM	天堂鳥	十月十四日	





Falcom

英雄的世界…

在英雄傳說Ｉ中，王子賽里歐斯及與其爲伴的強力夥伴－使用魔法的洛、大盜賊的孫子蓋依、反抗軍頭目的孫女蘇妮亞、以及拉努拉國的第三王子藍鷹一起旅行，擊倒了妄想稱霸世界的法雷國王的親信亞克丹司，並進而消滅了惡神阿古林，恢復依思魯哈薩世界的和平，創造了Ｉ代的英雄傳說…

之後，王子賽里歐斯繼承了法雷國王位，並與索魯帝斯國的迪娜公主結婚，從此王子與公主就過著幸福快樂的生活，並且在不久之後，美麗的迪娜公主與英俊的賽里歐斯王子有了他們的愛情結晶，在衆所矚目下可愛的新王子－亞特拉斯誕生了，在各方的關注下，新王子平安的成長。時光匆匆，二十年的光陰一下子就溜過了，世界還是一樣的和平，人們也依舊過著安和樂利的生活，二十年前的動亂、怪物的肆虐，早就成了過往雲煙，不復追憶了（不過日子要是就這麼平靜的話，遊戲公司不就沒戲唱，玩家不就沒得玩了嗎？），別急、別急，雖然是在這光明的照耀下，但總是會有一些黑暗中的陰影正在蠢蠢欲動…



↑朝向目標前進

←美麗的大陸將興起什麼風波？

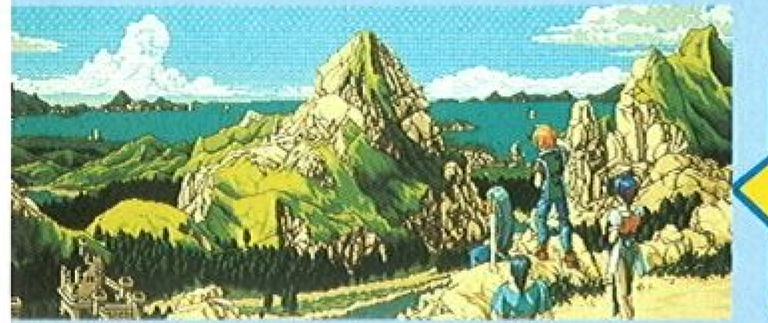
君愛民、民愛君

有著一頭光輝燦爛的金髮，和一雙聰明伶俐的眼睛，再加上無論如何都不會輸給父親的一顆正直的心，就是咱們英雄傳說Ⅱ代的主角－亞特拉斯，由他代領著其他伙伴，上演咱們的屠龍戰記。心地善良的亞特拉斯從不知世間的險惡，他隨時都看顧著他的人民，希望生活在他國度的每個人都能平安快樂的生活著，即將繼承王位的自覺使他心中燃起了強烈的使命感，在依思魯哈薩世界的每個人都愛亞特拉斯王子，而亞特拉斯王子也愛著每一個人。法雷王國就在國王賽里歐斯這顆大太陽，與王子亞特拉斯這顆小太陽的守護下，越來越繁榮興盛了。



冒險途中要靠伙伴相互扶持

突然有一天，依思魯哈薩各個地方都遭遇大地震的侵襲，舊的建築物都被震的倒塌了，每個地方都受到嚴重了的破壞。這個突如其來的災害，雖然在最初的時候造成了社會的混亂狀態，但在不久之後，因著大家的齊心合力爲重建而努力，終於將因地震所帶來的破壞給修復了，逐漸地每個城鎮都恢復了舊觀…。表面上看起來似乎是如此，大家都單純的認爲這只是個天然災害，沒錯，雖然目前大家都還沒有意識到，然而一個新的更大的災難，已經悄悄地降臨了。



讓我們攜手保衛家園

創造新傳說的主角們…

英雄傳說Ⅱ中的主角總共有四人，分別是法雷王子－亞特拉斯，魔法師－藍多，富家女－芙羅拉，以及謎一般的戰士－辛蒂。在這看似和平的世界中，他們四人即將爲我們展現出什麼樣的新傳說呢？就讓我們拭目以待吧！



同甘共苦的伙伴們

亞特拉斯



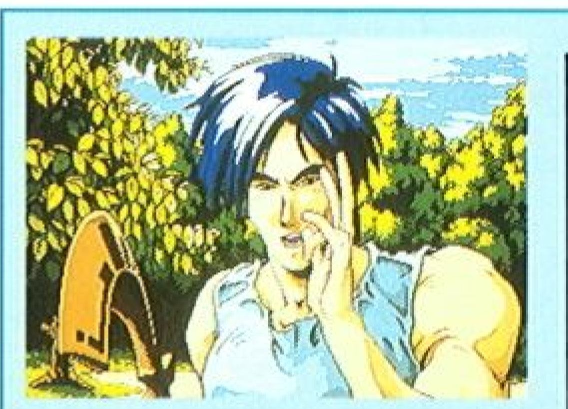
亞特拉斯－就是法雷國的王子。與父親賽里歐斯相同地，爲了成爲一個了不起的國王，與父母分離，住在沙斯依島上的艾魯達城中。頭腦雖然很聰明，但卻不是很喜歡讀書，尤其是學習魔法，更是他胸口永遠的痛，因此常使擔任亞特拉斯家庭教師的勞耶魯傷透了腦筋。亞特拉斯最大的興趣就是喜歡欺負史萊姆，雖然他是個心地善良、胸無城府的王子，但調皮、愛作劇的可愛本性卻不時地流露出來。總之，與賽里歐斯小時候十分的相像，所謂有其父必有其子嘛！

芙羅拉



芙羅拉－出身於一個富裕的家族中，被當作是溫室的花朵，受到良好的保護，幾乎不曾與外面的世界接觸過。十分在意別人的心情，是一個溫柔且心地善良的女孩子，希望能以魔法的力量來幫助有困難的人，因此非常用功的學習魔法。自從夢見了女神芙蕾亞之後，就展開了她的旅行。

藍多



藍多－是一個魔法師，他最得意的魔法是攻擊系的魔法。因爲討厭平常人們認爲魔法師的體力都很差的想法，所以拼命地鍛鍊自己的體能，終於讓自己成爲有史以來第一位（？）有強壯肌肉的魔法師。與其說他對年齡的差距毫不在意，倒不如說他是一個不負責的人。對不知世事的芙羅拉感到興趣，常常捉弄她。似乎曾下過一番苦心用功讀書過，知識可說是相當的淵博，是一個各方面都相當優異的傑出人士，在遊戲中也會給主角很多的幫助。

辛蒂

辛蒂－是個全身充滿了謎題的人。雖然有著如女孩般可愛的名字，卻擁有一副壯碩的體格。似乎失去了過去的記憶，平常也很沈默寡言。雖然不是一個粗暴的人，但是別人卻無法猜透他心中的想法。自己不會主動與人發生爭執，甚至可以說他是那種遇見凶暴的人，就會先逃跑的人。

創造屬於您自己一個人的英雄…

一般人的想法中，戰士就是有強壯體格的大笨蛋，這種人大多是肉肉很多、很結實，但腦袋瓜卻常常空空如也的傢伙，因此在等級提昇時，就會著重在增加體力、強度等方面，因此戰士最後升級的下場，總是被塑造成打手型的人物，而魔法師大多就是身體孱弱，好似風一來就會被吹跑似的，但是往往他們卻是又聰明絕頂的人，因此在等級提昇時，就會著重在增加智慧、魔力這一類的屬性上，至於英雄嘛！就是一個萬能的人，每一相屬性都平衡發展，然而希望英雄十項全能的結果，卻造成英雄一無是處。目前市面上的RPG，幾乎都照著這個模式進行，玩家們也都十分地信奉這條法則，然而在夜深人靜時，您是否會湧起希望擁有聰明的戰士，或是強壯的魔法師的念頭呢？

相異於傳統RPG的等級提昇方式，英雄傳說Ⅱ中採取了由您自己爲各角色分配能力值的方法，等級提昇時，您覺得主角們攻擊力量不夠，就可以增加主角的強度值；您覺得主角的魔法威力太弱了，那就強化主角的智慧不就好了！可以自由分配能力值的結果，想創造一個完全屬於自己的角色再也不是夢想了。看著擁有自己特色的角色在遊戲中奮戰，感覺不是很棒嗎？！您可以組織一個強力的肉彈戰士軍隊，或是使用超強魔法的魔法師軍團，嘗試一種未曾嘗試過的經驗，隨心所欲的增加他們欠缺的能力，由玩家自己做主宰者，這會是相當愉悅的事。當然若您想偷懶的話，也可以將等級提昇的事完全交給電腦負責，不過，我相信那將會失去許多的樂趣。



敵人的大魔頭

操作自如地戰鬥系統…


他打啥鬼主意呢？




嚮往冒險生活的少女

大家是否很懷念英雄傳說Ⅰ的自動戰鬥系統呢？遊戲由傳統RPG戰鬥系統中的第一人稱角色戰鬥，轉爲在背後設定作戰計畫，命令主角如何行動的戰鬥方法；換句話說，就是由扮演專司在前線戰鬥的武將角色，轉任爲扮演在後方運籌帷幄、決勝千里之外的軍師角色。只要設定好了，再來只要碰到敵人，就會自動進行戰鬥，如此一來，練功再也不是玩家心頭永遠的痛了。

初次面對的敵人，玩家可先試著做各種不同的戰鬥方式設定，找出敵人的弱點，做最有效的攻擊，若在之後的遊戲進行過程中，當玩家再次面對相同的敵人時，究竟是使用直接攻擊或使用魔法攻擊來對付敵人會比較有效呢？這時咱們程式的 AI 就會依照玩家之前的設定，搜尋出最有利的方式自動做出決定，無需玩家再考慮，或不斷的嘗試錯誤了，這樣的系統設計給玩家相當大的便利，也可避免不少失敗或吃虧的經驗。


山的背後隱藏些什麼呢？

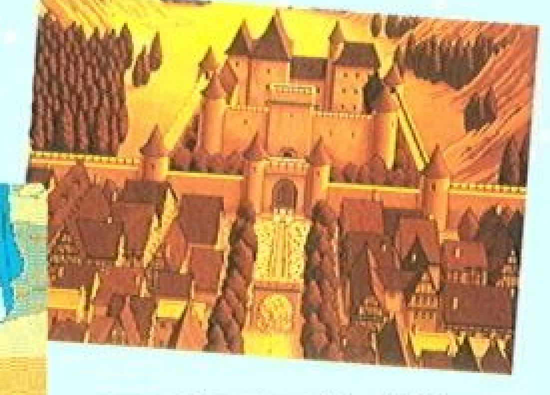
大伙兒在密商什麼呢？

而且遊戲的設計還很貼心的體恤玩家，雖然是在自動戰鬥系統中，也不用擔心忘記替受傷的人施用回復魔法，而導致成爲無法戰鬥的狀態？請放心吧！只要您將自動戰鬥系統中的自動回復功能打開來，在主角們遇到危急狀態時，AI 就會自動下達回復指令，爲主角們療傷，再也不必擔心會有一失〝手〞成千古恨的情形了。是不是很方便呢？

或許還是有人喜歡享受親身披掛上陣的樂趣。請不要擔心，遊戲中當然有支援手動式的戰鬥方式，玩家一樣可以享受凌虐怪獸的樂趣。遊戲中的戰鬥指令，除了平常常見的攻擊、防禦、道具、魔法、逃跑之外，還有一項武器指令，可以供您在戰鬥中更換您的武器裝備，您再也不會因爲裝備錯武器而陷入苦戰狀態了。另一項方便的指令是狀態指令，在此指令中，您可以看到您現在的武器、防具裝備、攻擊、防禦力、目前的等級及能力等情況，相信在戰鬥中對於您下達命令時，絕對會有很大的幫助，藉由這個智慧型的設計，讓喜歡偷得浮生半日閒的玩家，及事必躬親不假手他人的玩家，都能各自尋找自己中意的方式來進行遊戲。

一失足不再是千古恨了…

哎呀！又 GAME OVER 了！又要從頭打起了！…玩 RPG 時，最怕的大概就是遊戲玩到一半時，不小心主角們全滅了，而全滅之後，殘酷的事實就是又要由遙遠的彼方重新玩起，不少玩家就因此而捨棄了遊戲。然而，在本遊戲中，您不再有這項惡夢纏身了。如同英雄傳說Ⅰ一般的，若您不小心在戰鬥中敗給了怪獸們，您不再硬性的一定要由城市，或由記錄點重新開始遊戲，而可以回到戰鬥開始前。若您的技巧、或說是運氣夠好的話，甚至還可以避過這場討厭的戰鬥，您不再被逼一定要重複的玩同一段遊戲了，這樣的設計讓玩家更有自主性，不過您可別太偷懶不練功，以至於升級升不上去遊戲更玩不動喔！


暮靄下美麗的魯迪亞城

經過奮戰王子終於繼承王位

龍蛋是什麼？女神芙蕾亞存在的意義又爲何？英雄傳說Ⅰ代中所留存下



來的謎題、伏筆，都將在Ⅱ代中揭曉；深深被Ⅰ代所吸引的玩家們、未曾 TOUCH 英雄傳說的玩家們、想要一探英雄傳說魅力的玩家們，趕快擦亮您的盔甲、磨利您的長劍，再度投入傳說中的世界吧！



吞食天地 III

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	未定	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V 音效：A/S
智冠科技	智冠科技	未定	操作：M

三國志變天!!

日本人對三國演義的青睞愛戴可說是不下中國人，不但有數代三國志，還有以三國外傳為主的吞食天地。戰略 RPG 的玩法，將三國人物的一舉一動及各場戰役發揮得淋漓盡致，使玩者有身歷其境的感覺。可是看看一些名為三國外傳的吞食天地系列，幾乎都是以固定的單一路線及單一角色的心態去體會其當時的心情，對於三國的鼎立情形，只有劉備這一方片面的感受，我們怎麼知道一代梟雄曹操心中打著什麼算盤，又如何得知江東那頭猛虎何時咬人呢？在完全由國人自製的第三代吞食天地中，將給您抉擇擔任三國任一方的權利，不論是劉備、曹操、孫權，都有立場及利害關係不同的三十多場劇情關卡，也就是說三個人共有近一百道關卡。

要是玩家還記得，吞食天地Ⅱ曾是金磁片獎銀牌的作品，當時它是以鍵盤操作比較順手，畫面很類似遊樂器的產品，在 PC 上有著不錯的評價。

吞食天地Ⅲ在兩、三年後推出，是用完全不同於以往的姿態出現，這個遊戲的畫面是採立體化場景，所有敵我人物裝備及陣法在戰場上都呈真實模擬，所有指令皆以滑鼠操作，並減少玩家重覆選取指令的麻煩，一個指令可同時命令數人移動、攻擊。當選擇不同的角色後，就有不同的情節產生，例如劉備就有三結義、依劉表、顧茅廬、借荊州、奪漢中等劇情；曹操就有迎皇帝、斬呂布等；孫權三父子有殺黃祖、擒關羽等；還有產生交集的情形，就看玩家是哪一方，就有不同的處理方式，每個角色還要以消滅其他兩國為職志，以統一全國為目標。



膾炙人口的歷史事件

▼單挑場面，搖旗吶喊，鑼鼓喧天

◀▶擁有三國時期最風雲的代表人物

金戈鐵馬、所向披靡









每個人物增加數項屬性，這些屬性影響著作戰時的移動力及攻擊率，兵量及帶兵方式也重新整備，與前兩代比較更精細繁複。將軍所持之武器延伸爲八項，包括槍斧刀劍弓鞭戟鎚，每項之下又分五個等級，每位將軍擅長的武器，在帶兵上場時有不同的殺傷力。戰馬在遊戲的戰場上也有五種普通及五種特殊之分，這些沙場必備的良伴，對戰爭可是有舉足輕重影響的。計謀及陣法在這裡有豐富的變化性，攻擊計、輔助計、強化計及特殊計給敵人措手不及的感覺，當然他們也是花招百出的。賊兵種類有八種，而正規士兵則有十二種，大型攻城兵器及兵種也是新加入戰役的。戰場地形將更趨眞實，以高低不一的起伏來增加戰場的艱險及佈陣的重要，遊戲中有十五種攻擊陣法及八種防禦陣式，有野外及江中船上的戰場，不同的武器裝備、等級及所在地形，可以施用的攻擊方式也大不相同，最有趣的部份是可以結合其他稍微友善的盟友，兩個打一個。

由於有角色扮演的成分在內，玩者免不了四處探訪一番，在旅程中除了很多八卦消息會充盈於耳，還會因一時不察掉入各式各樣的陷阱區，遊戲設計了亂石陣、雜木陣、絕地陣及迷宮等，要拿到一些名字好聽又實用的玉石，才能增加部份屬性或解決困陣的情況。玉石的獲得代表玩者必須完成一些任務，所以除了戰鬥事務以外，這些事情也是夠玩者傷腦筋的囉！

策略型的三國遊戲，必須處理內政、外交、軍事等問題；而這種戰略RPG 型的三國遊戲，則較有跟著歷史走的感覺，再加上有三種角色的自由選擇權基本上對玩者來說可以獲得完全不同的遊戲經驗，這個遊戲還在製作的階段，玩家可以先看看圖的感覺，戰場是以全畫面表現的，而武將單挑的畫面更是很震撼的近身肉搏感，過場的劇情提要更是貼切的表現本關即將遭遇的難題。程式設計師對趕在日本吞食天地系列之前推出第三代是很有信心的，預期會演出三國人物最精彩活躍的一頁！

戰鬥場面氣勢逼人





城中全覽圖，壯麗哉！

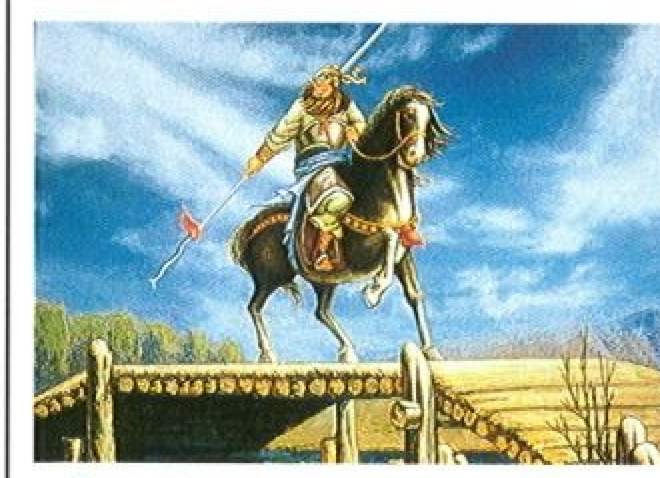


街道之一角

三國英雄傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：未定 顯示：SV 音效：未定 操作：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
紅螞蟻工作室	智冠科技	未定	

在三國演義貳出版的風潮下，也許大家都將注目的焦點放在它身上，而忽略了其它也很棒的好遊戲，而現在爲您熱情推薦的就是這套戰略角色扮演中的精品。筆者首先見到這套遊戲時，是被它優美的場景、人物等設計圖畫所深深吸引，看過這麼多國內自製的遊戲，其畫風是最獨特且具有中國風味的。



張飛怒眼圓睜，嚇退曹操百萬雄兵



最寫實的戰鬥詩篇

在進入每一關卡前，都會有一張圖配合著簡單的故事介紹，讓你瞭解發生此次戰役的前因後果。企畫人員特別從劉備在自立爲漢中王前的一些重要戰役中挑出二十場最具代表性的戰役，設計爲二十大關。每一關的地形與戰略方法都不相同，如在白門樓呂布喪命，是典型的城池攻防戰；漢壽侯過五關斬六將，關雲長得在五個小關卡中力戰群雄；還有劉玄德計襲樊城、張翼德大鬧長阪坡萌關等。每次上場的主將均不相同，有時還會有友軍的支援，總之每關均會給你不同的體驗。

遊戲是採回合制，你必須在限定的回合數中達到遊戲要求的條件才算過關。大部份的條件都是將敵人全部打敗，或是保護特定的人物，使其安全抵達某地。遊戲一開始程式會自動將敵我雙方及友方部隊（如果有的話）部署完畢，然後在雙方的主將開始叫陣中展開攻勢。

一個戰略遊戲的圖型畫得再美麗，戰略地形、兵數佈暑得再完美，如果沒有聰明的 AI 作爲後盾，那麼這個遊戲都將是個失敗的作品。本遊戲的 AI 算是有不錯的表現，在主將危弱時，他會狠狠的在背後捅你一刀；在主將生命垂危時，也會立刻進行補血的工作。舉例來說，在白門樓呂布喪命那一關，曾看到呂布被追殺一路逃命補血，最後在評估毫無存活希望後，反過來力拚我方，讓筆者嚇了一跳呢！



出將叫陣，給敵方來個下馬威

以百步穿揚聞名的老將黃忠

簡單易操控的指令設計

變化多端的部隊



慘烈的攻城畫面

街巷內激烈惡鬥

一場戰役的勝負關鍵除了主將的實力高低外，部隊的兵種、數量以及能力都是考量的重點。部隊種類依其特性分爲步兵、騎兵、步弓兵和騎弓兵四大類，共有約二十種的兵種。每種兵種的攻擊力、防禦力和攻擊範圍都不太相同，像長槍兵適合遠距離攻擊、盾牌手的防禦力特高但攻擊力弱（適合當肉砧）、絆馬手雖只有一般攻擊力，但對上騎兵的話，攻擊力會大大提升。

部隊還有一項特色，就是能排列多種不同的陣式，只要所在的地形地勢能夠排列該隊形，你會看到畫面的部隊立刻變換成該隊形。每種陣式因爲與敵人的接觸面不同，會產生不同的攻擊力與防禦力，如在正面接觸時，使用翼形陣的話，能最大限度的與敵部隊接觸，是所有陣形中最強勢的攻擊型陣法，但若在背面遭敵人偷襲的話，那就非常不妙了。你可變化的隊形還有梅花陣、攻城陣、一字陣、翼形陣、箕形陣、丁字陣、口袋陣和月牙陣等。



隊形多變的戰鬥複雜

善用各項寶物，是剋敵致勝的要件

當然啦，本遊戲也和其它戰略角色扮演一樣，在關卡與關卡之間安排城鎮讓玩家在辛苦的打完一關後，喘喘氣休息一下並採買進入下一關的所需物品。城鎮內有馬市、裝備店、兵法店、藥店和雜貨店等，但並不一定每次都會出現所有的商店，把握選購良機，在有限的金錢內做最好的採買是需要智慧的。遊戲中有一項非常有意思的設計，作者將三國情節濃縮成一部迷你小說放在城鎮中，不清楚的玩家可隨時翻閱，增長見聞。

在馬店中有各種不同的馬匹，千里戰駒、白雲駒等，每種馬匹提供的移動加權點數不同，好的馬匹可大大提升將軍的作戰能力，是將軍們在沙場上不可或缺的重要良件。裝備店中販賣精良的攻擊武器和防禦配備，在藥店中可買到一些療傷的聖品，如九轉丹、天堂花，這些都是危急時的救命丹藥，多多益善。兵法店中出售各種高明的計謀卷軸，這些計謀依其效用可歸爲兵力變化類、醫療類、混亂類、隱藏類及移動類等，共有十多種不同的計謀。



在馬市內挑一匹良駒做爲將軍的座騎

以三國爲背景的遊戲雖然多，但是這絕對是一款與衆不同的最新熱GAME，沒有繁雜的內政、外交、軍事或人事等策略指令，操控簡單但深具內涵的二十多關戰役，絕對滿足你戰爭的慾望、英雄的氣概。640 × 480 Super VGA 高解析度的畫面，將每一關的場景營造的非常的棒，如海戰的波濤洶湧、赤壁烽火連天的戰場、簫瑟的華容道等。不管您是否熱愛三國歷史，你千萬都別錯過這個遊戲。

在城鎮中可進入不同的商店購買配備

縮小地圖指令可詳覽整個戰場局勢

魔神戰記 2

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：未定 操作：K/M
設計公司	**發行公司**	**預定發行時間**	
大宇資訊	大宇資訊	九月	

神曆 1223 年，『米亞提斯世界』出現了一個邪惡魔人『卡羅索多』，他殺害無數的生命，人民生活頓時陷入恐慌之中，因而世人給他一個恐怖的稱號－『黑暗王』。後來魔族的統治者『魔皇帝』號召其他三大族（精靈族、龍族、人族）合作，在一場慘烈戰鬥後，成功將『黑暗王』消滅。

主角『亞特斯』是一個平凡劍士，他在無意間救了水精靈族的少女「蓓莎」，於是開始了他的冒險旅程。為了拯救精靈蓓莎故鄉之危機，亞斯特四處尋找失落的「天工神斧」，但由於一次無意間在旅途路上窺見了魔族少女「蒂莉蕾」的裸體，因而引起蒂莉蕾的追殺。原來蒂莉蕾的部族規定：只要未婚女孩的裸體被男人看見，她就必須殺死那個男人，否則即要嫁給他。蒂莉蕾屢次想取亞斯特性命未果，最後反漸對他產生情感，情愫暗生。但事實上，妖精蓓莎也對亞斯特有著難以割捨的愛，三人間產生微妙的三角關係，糾葛難分。

另一方面，就在尋找神斧的過程中，主角一行人背後一個可怕陰謀正在醞釀當中。原來魔皇帝此時為了獲得不死力量以征服世界，正在展開「三神器」的尋找行動，亞斯特此時洞悉自己的身世之謎，並發現「三神器」的恐怖祕密：原來「三神器」是一個黑暗中的邪惡力量為了支配世界，利用魔皇帝的野心，讓三樣不能湊在一起的神器聚集！為了阻止魔皇帝的愚行，亞斯特趕到魔皇帝面前，但沒想到一個新悲劇於焉開始…

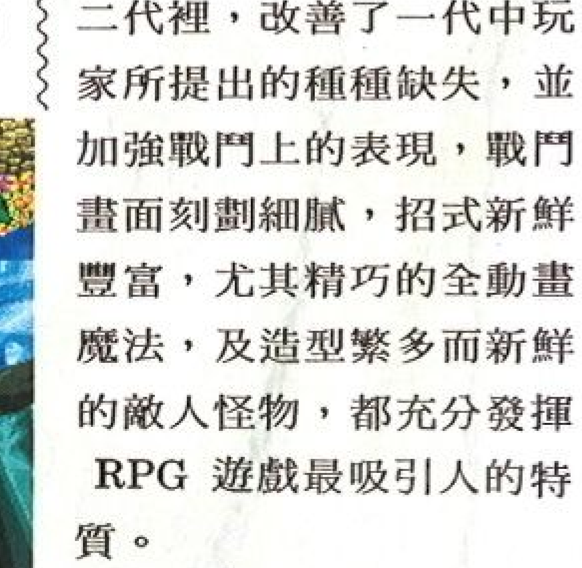
充滿日式遊樂器風味的 RPG



頗有遊樂器風味的地圖畫面



簡單易懂的選項畫面



氣勢迫人的魔皇帝

〈魔神戰記 2〉延續一代的主介面，基本上是「日系」遊樂器風格，畫面上充滿了精緻、古典的歐式風味，典雅而浪漫。在二代裡，改善了一代中玩家所提出的種種缺失，並加強戰鬥上的表現，戰鬥畫面刻劃細膩，招式新鮮豐富，尤其精巧的全動畫魔法，及造型繁多而新鮮的敵人怪物，都充分發揮 RPG 遊戲最吸引人的特質。

〈魔神戰記 2〉基本

屬性相剋的各類魔法









極具震撼力的魔法表現

《魔神戰記２》裡，敵人的種類為一代的三倍，魔法總數也高達120種以上。魔法的屬性豐富多變，計有：火、水、風、岩、雷、金、暗、聖等八大類，例如光系法術裡即包含「光劍斬」、「光劍陣」、「光箭射」、「爆裂光圈」、「魔法光圈」、「聖光」、「魔光陣」等不同招式，玩家需施予與敵人相剋屬性的魔法，才能給予重擊，好比水剋火，風剋岩、電剋金等。

戰鬥的時候，主角手中的武器會隨著使用不同的武器而有不同造型，總種類約有一百多種！每項武器、鎧甲、鞋子等裝備用物品，都有不同的屬性，如「天空之劍」比「水晶劍」的攻擊力高，但是裝備「水晶劍」時會比「天空之劍」多出一些魔法攻擊力！這是一般 RPG 裡所沒有的「多屬性道具」設計！

而言，是以一部極偏重劇情的作品。遊戲中能讓人深深感受到如浪漫小說般的兒女情長，也有如史詩般的波濤壯闊。就像〈仙劍奇俠傳〉一般，劇情著眼在鋪陳男女之間剪不斷，理還亂的感情糾葛，在男女之愛、親情、君臣間不斷掙扎，關係錯綜迷離。一直貫穿全劇的命運作弄，更令整個劇情越近尾聲，越是張力十足，直令人久久無法自己……



造型獨特的邪惡怪物

出色的造型及音樂





『魔神戰記２』中不但敵人種類多到數都數不清外，造型上也更加獨特鮮明，相信大家由圖片上可以略窺一二。敵人的攻擊模式也大大增加，不僅只會一般的物理性攻擊，還有施毒、催眠、妨礙我方攻擊的黑霧…等種類豐富之攻擊性魔法，這些全都以動畫方式表現，華麗精采，震撼十足！

音樂一共包含了將近三、四十首動聽的曲目，全部由〈仙劍奇俠傳〉音樂小組負責撰寫，隨著情境改變而不斷流轉，時而激昂，時而低迴，充分襯托出男女主角內心世界的微妙變化。

〈魔神戰記２〉預定今年暑假九月份隆重問世！敬請所有期待 RPG 遊戲來臨而望穿秋水的朋友們，一起來到這個不凡的世界，共同經驗一番！



人族

男主角—亞特斯

★擅長雷電系魔法





精靈族

水妖精—蓓　莎

★擅長水系魔法





龍　族

火之女—朵蜜拉

★擅長火系魔法





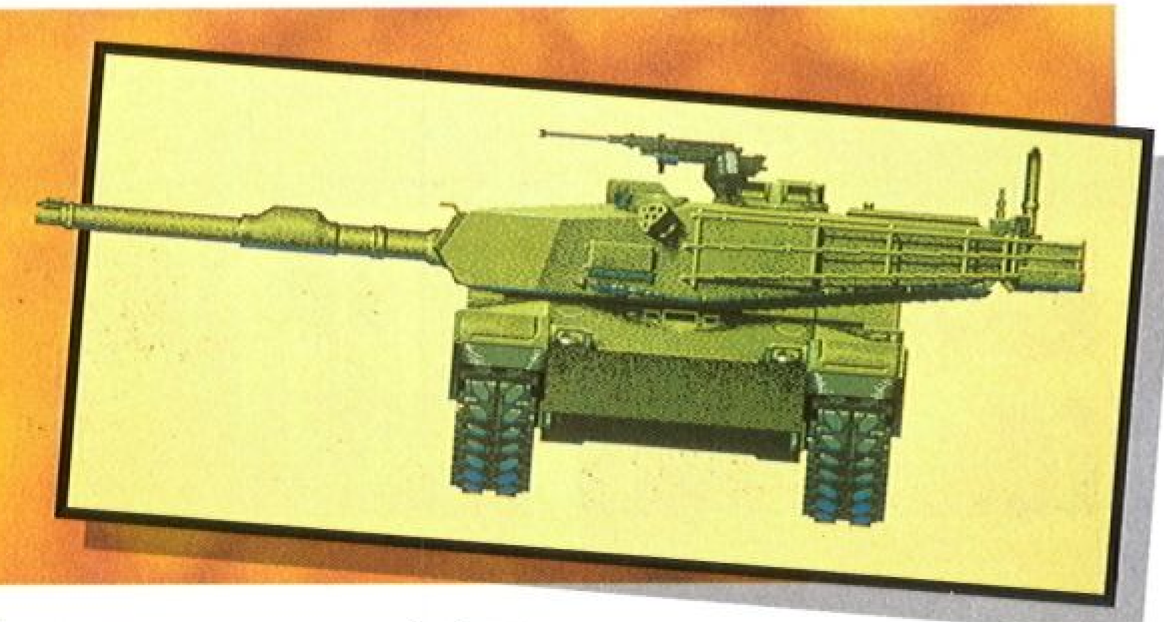
獸人族

獸　女—亞娜妲

★擅長岩系魔法



現代大戰略 EX



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略模擬	磁片版	DOS/WIN	機種：386 以上 記憶體：2MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V 音效：S
SYSTEM SOFT	大宇資訊	未　定	操作：M

目前許多市面上的戰略遊戲，不是將時代拉回到遙遠的古代，就是採用一些根本不屬於這世界的異世界設定，鮮少能看到一部眞正以我們現代二十世紀的實際國際諸國武器、兵力，來架構出的一部有深度、思考性的純戰略遊戲。〈現代大戰略 EX 〉的出現，正好彌補了玩家們的這個缺憾！

〈大戰略〉系列，在過去就一直是許多遊樂器迷最津津樂道的著名戰略遊戲。它曾在 Mega-Drive 、 PC Engine 、超任及次世代主機等機種上風靡一時，佳評如潮；我們今天所要介紹的〈現代大戰略 EX 〉，即是由大宇資訊將它由 DOS-V ，正式移植爲 PC 上的中文版！



有索敵範圍的六角格戰棋

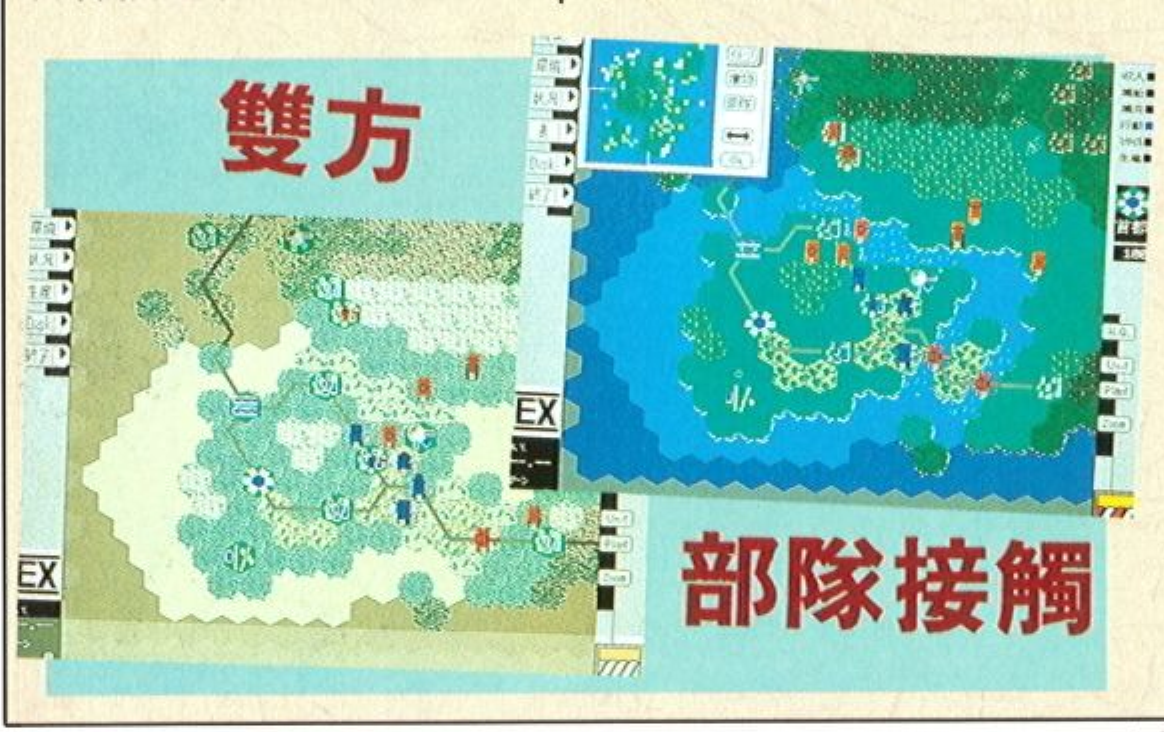
移動時的可行動範圍顯示

複雜的戰術謀略運用

〈現代大戰略 EX 〉遊戲介面採用目前較罕見的「六角格式戰棋」畫面，以「回合制」進行，是很典型的六角格戰棋式遊戲。遊戲最多可提供五人同時共玩，當然也可單獨與電腦作戰，向電腦強勁的 AI 挑戰（難度等級可自行設定）。

遊戲內將兵器分爲海、陸、空三類，各類兵器軍會隨著生產國的不同而有差異。例如英國的海軍特別強固，而德國的陸軍格外精良，中共人民兵數量壓倒性地衆多等，各國特色不一。同樣是戰車，也有日本的「 90 式主力戰車」、俄國的「 T80 主力戰車」、德國的「豹二型戰車」等等差別，實力不一。不同每種兵器互相有相剋關係，且製造成本不一，您必須在有限的資金調度內，設法去分配武器生產，才能徹底打一場精采的戰役！

戰場上還有「支援」和「地形」效果，會決定一場戰役的勝負。如與敵人交戰時，若旁邊還有友軍部隊在側，即會出現所謂「支援效果」，產生包圍作用，攻擊力倍增且防禦力提高。「地形效果」也同樣會影響敵雙方我的優勢與否；例如占領山頭位置之部隊，就有極高的防禦力和攻擊力（相對地也消耗大量的燃料），對方必須以多敵一，才能將您殲滅。若進佔城市時，地形防禦效果會更佳！佔盡地利之便後，部隊可攻易守，這就是爲什麼各城



雙方部隊接觸



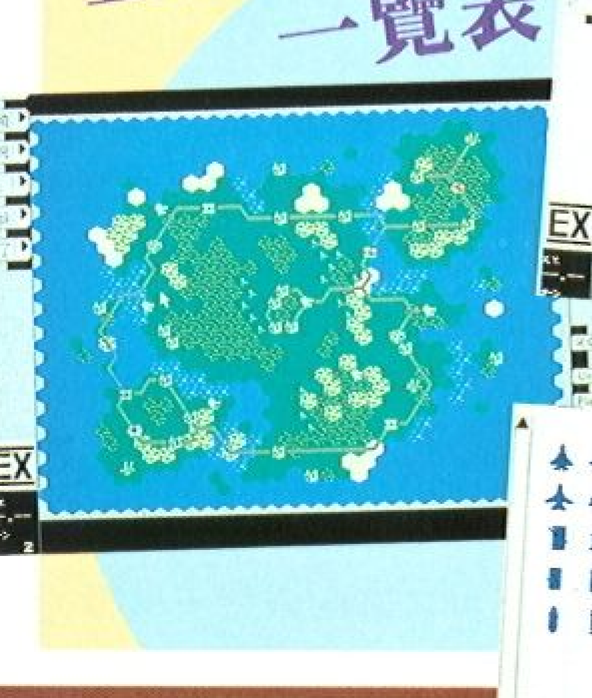
簡單明瞭的戰鬥動畫

最先進的現代軍事系統

〈現代大戰略 EX〉採用目前世界上八個最先進軍事強國的軍備系統，包括美、俄、英、法、德、日、義、瑞典等國，各國軍力等級、軍備特色各個不同，玩家必須在每國不同的軍備水準下，運籌帷幄，運用您的軍事天才去設法打贏一場穩紮穩打，或出奇制勝的眞實現代戰爭。



整體地圖一覽表



市、要塞是兵家人人必奪之地了。

〈現代大戰略 EX〉還設置「燃料」值和「士氣」值，這是〈現代大戰略 EX〉一個極大的特色。「燃料」會隨著地形不同和部隊種類而有所差別，通常越不易遭受攻擊的山巒、丘陵，往往消耗燃料也最大，反而最不消耗燃料的鐵公路，卻幾乎是毫無地形之便！「士氣」値攸關一個部隊的作戰力。連續作戰下，一個部隊的士氣會遞減，最後甚至會導致攻擊無力、無法攻擊。玩家必須適度地讓某些部隊稍事休息，安排數部隊輪流上陣，才能保有攻擊士氣，發揮部隊眞正的戰力。

目前可生產的各種兵器資料

目前整體資料之統計

十餘種任務地圖 並可自行修改

遊戲中提供了十餘個任務地圖，每一地圖都有各自不同的難處，有的是地形上的限制，有的是三面作戰，有的是被海、空軍夾擊，不一而足。選擇不同的國家，會有不同的軍事實力，如有的國家根本就沒什麼海軍，或空軍不堪一擊等等，因此搭配任務而稍事修改，並酌量進口外國軍備來彌補本國之不足，是很重要的事前準備工夫。如何運用己方有限的生產資源和地形地利，快速攻城掠地，並鞏固我方陣地不至陷落，是戰鬥上的先決要件。整體說來，本作在該公司出品的遊戲裡，難度屬於中上，十分適合新手或骨灰級玩家共襄盛舉。

此外，令人懷念的地圖編輯器依然健在，玩者可依自己的喜好編輯自己的地圖，和其他的『大戰略』迷們共享。可惜的是，本遊戲中並未發展出目前最流行的網路連線系統；據該公司表示，未來除了將進行 Windows 改版工作外，還將在陸續推出的續作中增加此一功能，以饗玩家。

目前市場上十分流行即時戰略遊戲，例如『魔獸爭霸』、『終極動員令』系列，連國產遊戲『春秋爭霸傳 2』也不例外；相形之下，仍以『回合制』爲觀點的本遊戲，或許在其中顯得並不花俏奪目、惹人注目，但日本的製作人員表示，這是他們自己多年來著迷戰略遊戲之餘，所精心構思出來之絕對經得起考驗的終極「動腦型」思考性戰略遊戲，不怕接受任何挑戰。相信您玩過這個遊戲之後，您就會充分理解他們這股自信，是從何而生的了！

各項地形地物的地形效果資料



可自行編輯關卡

雷諾尼都記事
(XANADU)

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作 RPG	光碟 / 磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：600KB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
FALCOM	天堂鳥	十月十四日	





一定要拿到火焰中的魔法卷哦！

第一眼看上去，XANADU 並不是一個會令人覺得驚豔的遊戲，他並沒有漂亮精彩的開頭動畫，也沒有花俏的戰鬥畫面，更談不上有什麼華麗的魔法了。在這什麼都比不上別的遊戲的情況下，XANADU 卻能夠脫穎而出，成爲日本遊戲史上的賣座遊戲，這究竟是什麼原因呢？原因無他，主要就是因爲 XANADU 是一個十分好玩的遊戲，只要你進入了該遊戲之中，您就會被他所深深地吸引，以致於無法自拔，很不可思議吧！



不要忘記向和藹的麵包店老闆買食物

與衆不同的方式：

一般遊戲一開始，無論是由回答問題來決定主角的能力值，或是乾脆就由電腦隨機決定主角的能力值，都無法讓您隨心所欲地決定主角的屬性：是要讓主角成爲戰士，還是讓主角成爲魔法師。然而，在本遊戲中，您就可以一圓您的夢想，自在地創造您所想要的角色，並由他代替您在這危險的世界中冒險犯難，完成目的。

在遊戲的一開始，您從國王的手中拿到金幣 3500 元之後，就要到各修練場鍛鍊自己的各項能力值。可別小看這時所鍛鍊的能力值喔！隨著您所決定的能力值的不同，對您以後遊戲進行的難易度可是會有很大的影響喔！下面就有幾個因爲能力值分配不當而導致失敗的例子可供參考：

1

●SRT:80 ●INT:100
●WIS:40 ●DEX:30
●AGL:20 ●CHR:0
●MGR:30

在此設定下，雖然擁有相當的攻擊力，但是因爲速度值太低了，容易遭受到反擊，所以無法進行接近戰。智力高，擁有成爲魔法師的素質，但是如果使用魔法消滅敵人，很容易就會不小心把寶箱一起毀了，不容易儲存物品。又因爲魅力值爲 0，買東西都要花上一倍以上的價錢，因此很容易就會因爲經濟因素而無法繼續冒險。

2

●STR:100 ●INT:10
●WIS:30 ●DEX:30
●AGL:80 ●CHR:20
●MGR:0

以成爲最強的戰士爲目標做了這樣的設定，擁有 100 的挽力值和 80 的敏捷度，使他在接近戰中所向無敵，然而智慧值低卻成了他的大弱點。在迷宮的深處會出現只怕魔法攻擊的幽靈，這時就只有逃亡一途了，若在此時遭到魔法攻擊，那就只好說抱歉了。如果在一開始時能增加 5 點魔法防禦值，或許就不會落到這種下場了。

3

●STR:90 ●INT:40
●WIS:10 ●DEX:10
●AGL:55 ●CHR:80
●MGR:5

並無特別的期待下產生了能力值平均的這個戰士。由於魅力值高，所以可以低價格買到很好的物品，因此能夠很容易地過關斬將。然而由於智力值低的緣故，到了塔的最深處使用回復藥治療傷時，無法得到希望得到的效果，最後終於失去他的蹤跡…





殲滅敵人：好好利用戰術

↑ 武器店老闆看起來好像壞人喲
↓ 如此健壯的大叔，打出來的盾牌一定很強



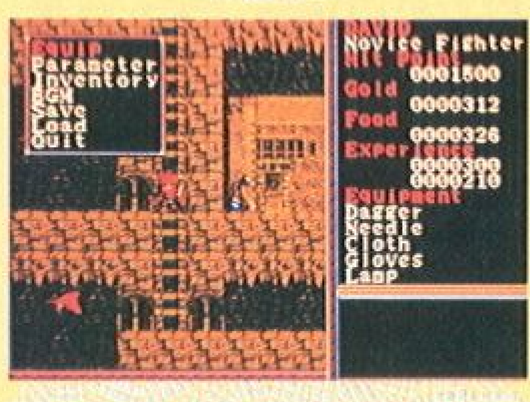
遊戲的進行方式，雖然是以走迷宮的方式進行，但當碰到敵人時，卻是轉換成類似動作 RPG- YS 的戰鬥方式。由於場景狹小（只有一個螢幕畫面大小），又沒有天然的地形、地物可資利用做掩蔽，面對衆多的敵人，您要如何操縱主角進行戰鬥，就成了一件重要的事了，不懂得利用技巧，只知一味地橫衝直撞的人絕對無法全身而退的。

無論是對敵人或是對自己來說，防禦能力的強弱總是正面最強，其次是側面，而後方是最弱的。不要以爲攻擊對手的弱點以求勝利是一件卑劣的事情，就算您不攻擊，敵人也不會對您手下留情的。爲了不被敵人圍攻，首先就是要佔到好地形。由於本遊戲在戰鬥畫面中並無所謂的天然地形可供利用，唯一能減少受敵面的地點，就只剩下四個角落了。佔到四角中的一個角落之後，再來就要利用打倒敵人後所遺留下來的寶箱爲自己建造一個堡壘－因爲敵人無法越過寶箱攻擊你，所以要好好的利用寶箱構築一個屏障保護自己，這樣才不會一下子就走到人生的終點。

可以自由的調配屬性值是一件很美好的事，但是往往在得失之間失去了平衡，而導致遊戲的進行處處碰壁，所以囉！玩家在選擇時可要深思熟慮面面兼顧了。



↑ 讓溫柔的護士爲你治療傷口吧！

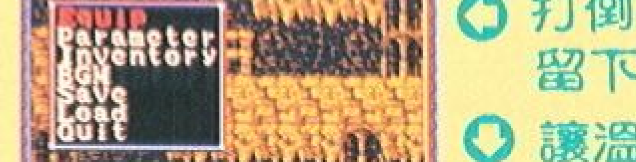


↑ 小心！不要碰到敵人了



↑ 旅店是休息的最佳場所

何謂稱號?!



↑ 打倒敵人後會遺留下寶物喔！
↓ 讓溫柔的護士爲你治療傷口吧！





在遊戲中打倒敵人就可以得到經驗值，累積經驗值到一定程度就可以提昇等級，這是大家早就了解的事情，然而在本遊戲中，尙有一項稱爲稱號的東西，究竟什麼是稱號呢？在遊戲中，攻擊敵人的方式分爲魔法攻擊及使用武器攻擊，使用魔法攻擊可以增加魔法經驗值，而使用武器攻擊則可以增加武器的經驗值，當經驗值增加到某個程度時，您就可以到寺廟中獲得稱號。因此，或許可以說稱號是類似等級的東西，然而有所不同的是，獲得稱號並不能增加您的能力值。或許有人會問，那獲得稱號又有什麼用呢？事實上，如果您沒有獲得必須的稱號的話，您就無法過關了，因爲有些關卡如果您的稱號太差的話，是無法通過必經之路的，這樣的設計又爲遊戲安排了另一種變數，也增加了新的變化。

使用魔法可以進行遠距離攻擊，而近身戰就要靠肉搏戰才方便，然而對於一些會朝您衝過來的敵人，玩家可以先用魔法削弱他的 HP 值，待敵人接近之際，再一口氣打倒他，嗯！就是如此，要多動腦筋，才能順心如意地在遊戲中來去自如，也不用苦哈哈的打個半死，要智取力敵才是最上策。

別出心裁的SAVE系統

看到標題，或許您會猜測究竟是如何與衆不同的SAVE系統，其實他與一般的記錄方式並無不同，同樣叫出輔助視窗、同樣選擇記錄選項就可以記錄了。那麼，他與衆不同的地方在哪裡呢？若您和以前玩遊戲時一樣，動不動就使用SAVE-LOAD 大法，或許您將會發現，爲什麼有時候可以記錄成功，有時卻無法記錄呢？其實答案眞的就在自己的身上。在此遊戲中，每次要存檔記錄時國王就會向您抽稅（而且還抽的很重喔！因爲國王要『萬萬稅』嘛！），因此常常祭出SAVE-LOAD大法的人，就會面臨經濟拮据的窘境，或許不久就要向遊戲說 BYE-BYE 了。因此，在這套戲中，適時的選擇記錄的時機，竟然也成爲一件重要的事了。

除此之外，在遊戲之中尙有許多的隱藏寶物、祕密的技法等著您去挖掘，想考驗自己智商、耐性的人，可絕對不要錯過了喲！

聖少女戰隊3

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
APPLE PIE	華義國際	十月中旬	



相信你和筆者一樣，在雜誌裡看到聖少女戰隊3即將要改版的消息時都會雀躍不已；或許沒有那麼誇張？那麼至少也是內心竊喜吧！這套堪稱是國內中文化 H-GAME 的鼻祖，也已經堂堂要推出第三代了，若非她受到廣大的玩家所喜愛，又怎能一再的推陳出新呢？

如果你沒有玩過「聖少女戰隊」，（除非你是電玩新手，否則應不至於沒有玩過吧？套句廣告詞：「像你這樣的人已經不多了！」）請你容許我在這爲你介紹一下。

延續前二代的劇情…

故事中的主角沼田　俊，是鶩羽學園的高中生，在一個偶然的機會下，他發現自己竟然是布蘭德星球上的王子，在得知外星上的一個犯罪組織～卡魯邦帝國，準備到地球來搶奪擁有神秘力量的「雷卡水晶」，於是召集了五位擁有奇異能力並且能駕御「雷卡水晶」的美少女，一起對抗來自外星的惡勢力…一代和二代的故事背景其實差不多，不過二代多了一個號稱「夢幻銷魂手」的英俊大壞蛋，劇情上還增加了許多分枝，連沼田　俊的爸爸都出來露露臉，沼田　俊的身世之謎也折磨了好一段光陰…

三代的故事始料未及的演變成一場兄弟鬩牆的好戲；故事發生在沼田　俊十八歲生日時，玲子有感於兩人的關係裹足不前，於是和沼田　俊平靜的分手了…而就在沼田　俊難以釋懷之際，有一股強大的力量暗中接近地球，而咱們的主角又要爲了保衛家園、驅逐韃虜（喔！錯了，是驅逐外星人啦！）而戰，劇情有點像 ID4 的 PC GAME 版。而這股黑暗的強大力量，就是由有蘭德星的大王子尼歐斯所率領的宇宙帝國「巴爾達克」，目的當然還是爲了「雷卡水晶」而來，於是一場兄弟之間的權力鬥爭即將在 PC GAME 上開打…



開打了！選個好位置吧！

新玩法出爐囉！

故事的內容雖然都大同小異，但是遊戲的玩法卻有了 180 度的大轉變。「聖少女戰隊 3」的遊戲類型，已經不再是單純的戰略 RPG 了，以前那種每場戰鬥後，都來一場床戲的獎賞也已經不復存在了（相信有很多玩家還是相當的難忘懷吧！筆者也是啊！嗚！嗚！嗚！我們這麼努力的打敵人，怎麼可以不給點賞賜呢？）。不過現實終歸是現實，咱們還是將往事忘了吧！一起來瞧瞧三代到底有什麼不同？在本遊戲中玩家不再只是坐在電腦前面看故事，然後移動幾個人去戰鬥那麼簡單而已，遊戲已經從戰略 RPG 改成戰略冒險遊戲了。如果你偏愛一二代那種看一段故事、然後來一場戰鬥，不必動腦的遊戲方式，我想「聖少女戰隊 3」已經不太適合你了。

還記得上次跟你說的嗎？遊戲的玩法有點類似同級生 2，當然戰略遊戲的部份是同級生 2 所沒有的，而且理所當然的被保留著，因爲這也是遊戲的特色之一嘛！而至於 3 代和 2 代究竟有甚麼不同呢？除了玩法上的差異，多重結局相信是玩家們最期待的吧！聖少女戰隊 3 這次的表現，可就不負玩家所望，擁有好幾個不同的結局。沼田　俊雖然和玲子暫時分手，但是最後能否復合呢？暗戀沼田　俊好久的森山由美，會因此坐收漁人之利嗎？還是青梅竹馬的橘夏　音，會和沼田　俊共譜戀曲呢？同樣遭受失戀之痛的前島美伽，說不定會跟同病相憐的沼田　俊有美好的結局？這一切一切的可能，就等待著玩家你自行去探索囉！

過場動畫一景



有什麼可以幫助你的嗎？

レイカース 聖少女戰隊III 秘密檔案大曝光

沼田·俊

聖少女戰隊隊長，原本是鷲羽學園的學生，在和宇宙帝國卡魯邦的戰鬥中，因爲擁有布蘭德星的「勇者布蘭德」之血源，在布蘭德王子指引下，變成「聖戰士布蘭德」。打敗卡魯邦帝國和迪奴聯軍之後，原以爲從此可以過平靜的學生生活，沒想到布蘭德星的尼歐斯王子率領大軍來找尋雷卡水晶，一場兄弟鬩牆之爭一觸即發。

森野玲子 外號星星戰士

是聖少女戰隊的領隊。若以棒球隊的組織而言，沼田．俊是監督，那麼森野玲子就是隊長了。平時是鷲羽學園的高中女生，週末或假日便以偶像歌手的身份活躍在電視及大螢幕上。雖然學業繁重，仍然兼顧影藝的演出。和沼田　俊之間的戀情有了變化，玲子更主動的和俊提出分手…

倉田千晶 外號功夫戰士

是聖少女戰隊的副主將，擁有一身中國功夫。在學校是個出鋒頭的人物。自小起就個性剛強任性，和森野玲子常起衝突，常因沒有男孩子追求而苦惱，基本上是一個個性好強但又希望有人憐惜她的女孩子。

橘夏音 外號雷鳴戰士

鷲羽學園三年級的學生，是沼田．俊青梅竹馬的好朋友，因此常常受到其他女孩子的忌妒。個性開朗、活潑，在鷲羽學園的柔道是以女孩子的身份擔任主將，也是一個功夫了得的女中豪傑。

冰川美沙 外號白鶴戰士

鷲羽學園三年級，是個典型的日本淑女，沈著冷靜、頭腦清晰、溫柔婉約，成績總是全學年排行第一，是一個相當嫻淑的女孩子。興趣是日本的古典藝能以及茶道。是對沼田．俊最具吸引力的美少女。

森山由美 外號兔子戰士

鷲羽學園二年級學生，是聖少女戰隊中年記最小的。平時是在沼田．俊參加的足球社團中擔任行政工作，總是面帶著微笑善待別人，是個活潑可愛的女孩。

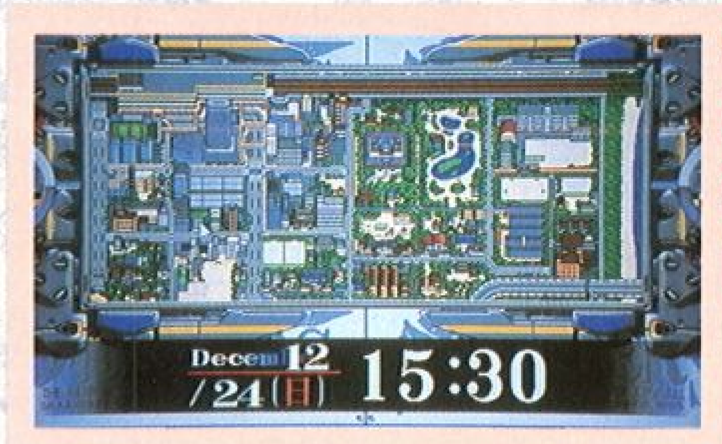
更精緻的畫面表現

45°角斜向戰場

遊戲界面與前作不同，又翻新了！

戰略遊戲最重要的部份就是戰鬥，聖少女戰隊3怎麼可能少得了，它不單只改善了一、二代的一些缺失，戰鬥的地型變得更加立體、更加多變化，而且在戰鬥時，隊員的所有資料屬性和全體隊員的行動力指數都會整合顯示在螢幕右邊，以方便玩家查閱。另外，以往有點單調的戰鬥畫面，也在爲了滿足玩家被許多強調聲光效果的遊戲養大的胃口，特別製了不少的動畫，雖然不是每一個招式都以動畫顯示，但出現動畫的頻率也算是變高的。而且動畫也做得十分出色精彩。

說了這麼多，總而言之，聖少女戰隊3和前2代有了很大的不同，而最令筆者驚訝的是，美工人員也換了！從遊戲的畫面看來，精緻度比2代進步了不少，H的畫面也多了不少動畫，當然囉！未滿十八歲的玩家是無緣欣賞的。至於你是否覺得她變得更好了，就請你自己來玩玩吧！



刻工細緻的地圖

看過了上述的介紹，相信玩家對聖少女戰隊3有更深一層的認識，也對咱們遊戲中的主角有更多的了解，若您曾是前二代忠實的玩家那您將不可錯過本遊戲，若您未曾玩過這一系列的遊戲，您可就得從這套開始不落人後唷！

2601 帝國聯合艦隊



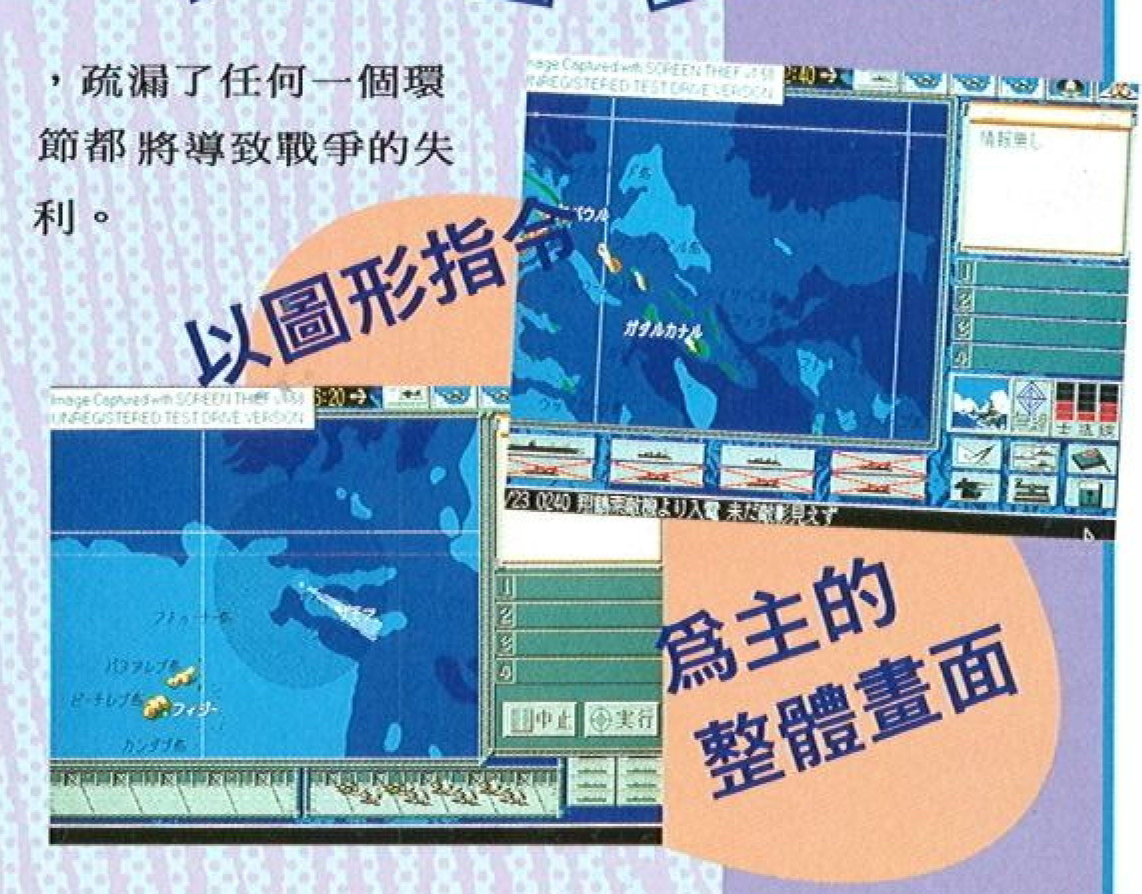
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略模擬	光碟	DOS	機種：386 記憶體：2MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
NEXUS	仕積	9月10日	音效：S 操作：M

日本皇紀 2601 年〔西元 1941 年〕，日本帝國部隊最高指揮中心－皇軍參謀本部向帝國海軍總司令部下達了一項極為機密的命令，這項命令要求海軍總司令山本五十六上將在最短的時間之內動員所有兵力，向同盟國發動攻擊，而其中最主要的目標之一，便是當時尚未積極投入戰場的美國。參謀本部計劃以大批的艦隊及艦載航空部隊，對美國沿岸的重要據點及港口設施，以迅雷不及掩耳的速度展開猛烈攻擊。而這項計劃中被日軍選中的第一個目標，便是美國海軍總司令部的所在地－夏威夷的珍珠港。

當時的日本海軍總司令山本五十六上將曾經極力反對主動攻擊美國，山本五十六曾在美國留學，深知美國的工業力量雄厚，如果無法在短時間之內擊敗美國，一旦戰事拖長，則戰況將對日本造成非常不利的局面。山本五十六果然沒有說錯，轟炸珍珠港實在是一項非常不智的軍事行動，雖然在戰術上日軍獲得了相當大的勝利，但也導致了美國積極地投入戰場，造成了日本戰敗，幾乎亡國的悲慘命運。事隔半世紀之遙，如果你是當年的日本海軍總司令山本五十六，當你接到這項明知不可為而為的命令之後，你該怎麼進行這項最後註定會失敗的行動呢？

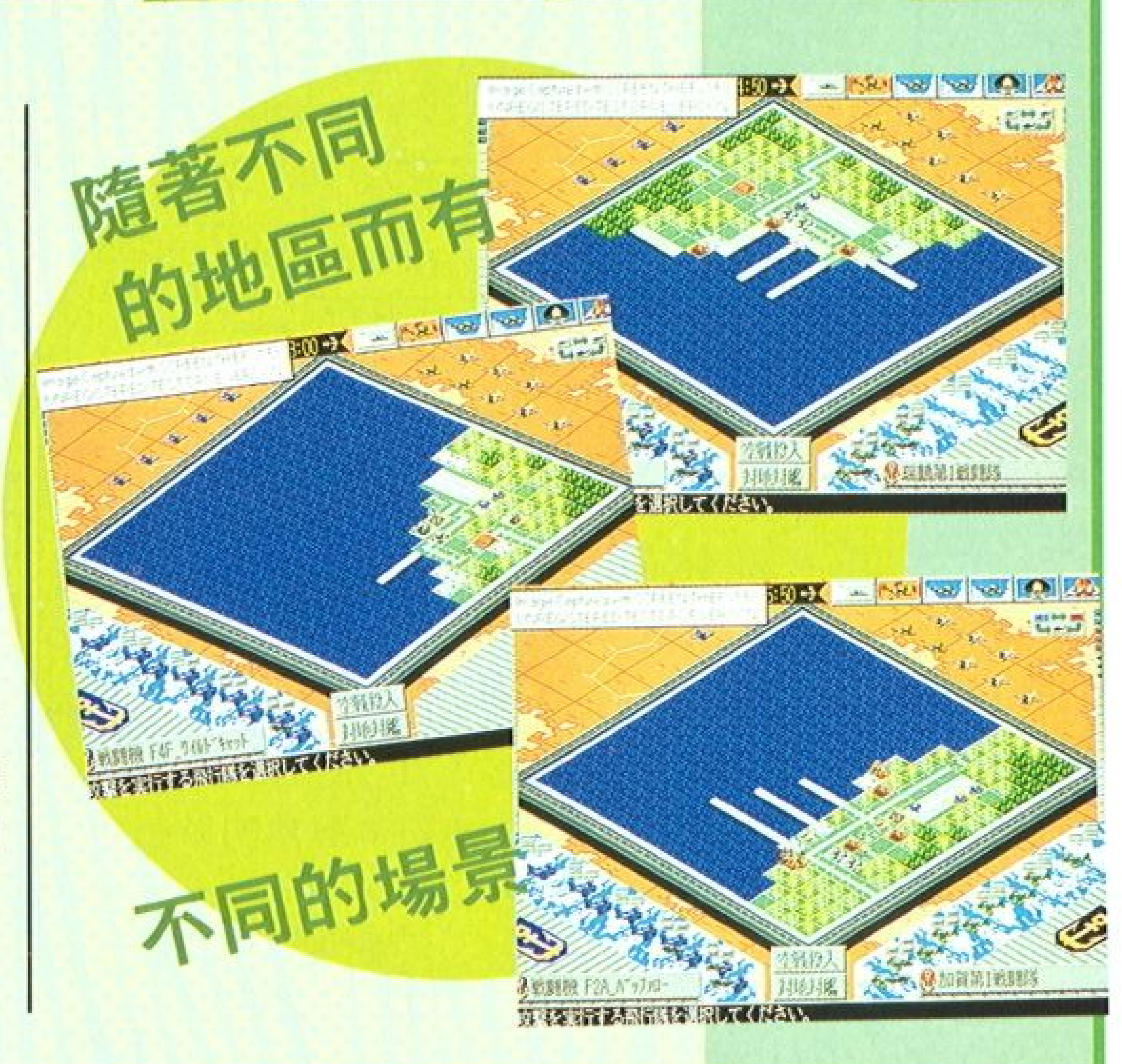
你是否能改變歷史？

「2601 帝國聯合艦隊」這套以第二次界大戰太平洋戰爭為舞台的戰略遊戲，便是以當年的日本帝國海軍部隊為主角，進行一連串悲壯的海上戰役，最後的目的是要你帶領著這支擁有可怕戰力的海空聯合艦隊，擊敗同盟國並改寫歷史，成為海上的霸主，使日本帝國獲得最後的勝利。你將扮演日本海軍總司令，率領著龐大的海軍艦隊對盟軍展開一連串的攻擊行動。遊戲並不只偏重在戰爭過程的進行，在武器開發、裝備器材的提昇、部隊經驗值的增加、各項攻擊技能的訓練以及情報的收集等項目，也在遊戲中佔了相當大的份量；在出擊前必須做好各項檢查及訓練工作，疏漏了任何一個環節都將導致戰爭的失利。



讓你成為名戰役中的要角

遊戲中共提供了近十餘個著名的海上戰役做為戰鬥的背景，像是轟炸珍珠港、中途島之役等。戰爭的進行是屬於目前最流行的即時戰鬥，當你一進入戰場之後，必須立刻規劃艦隊的航行路線、艦隊的陣形、偵搜的範圍等，因為時間會隨著遊戲的進行不停地流逝。必要時還必須指派艦隊上的機群升空警戒，以確保艦隊的航行安全。當在航行中接近敵軍海域或是抵達預定攻擊區域時，還可以指示部隊進入「紅色警戒」，以備戰的狀態航行。一旦正式與敵交鋒時，更必須對所有艦隊下達命令，各艦隊指揮官會遵照你的命令行動；如果你的判斷錯誤，用不了多久，你的戰艦便會一艘艘的被擊沉，葬身在太平洋海域中。所以你必須冷靜的判斷情勢及分析戰場狀況，下達正確的命令。

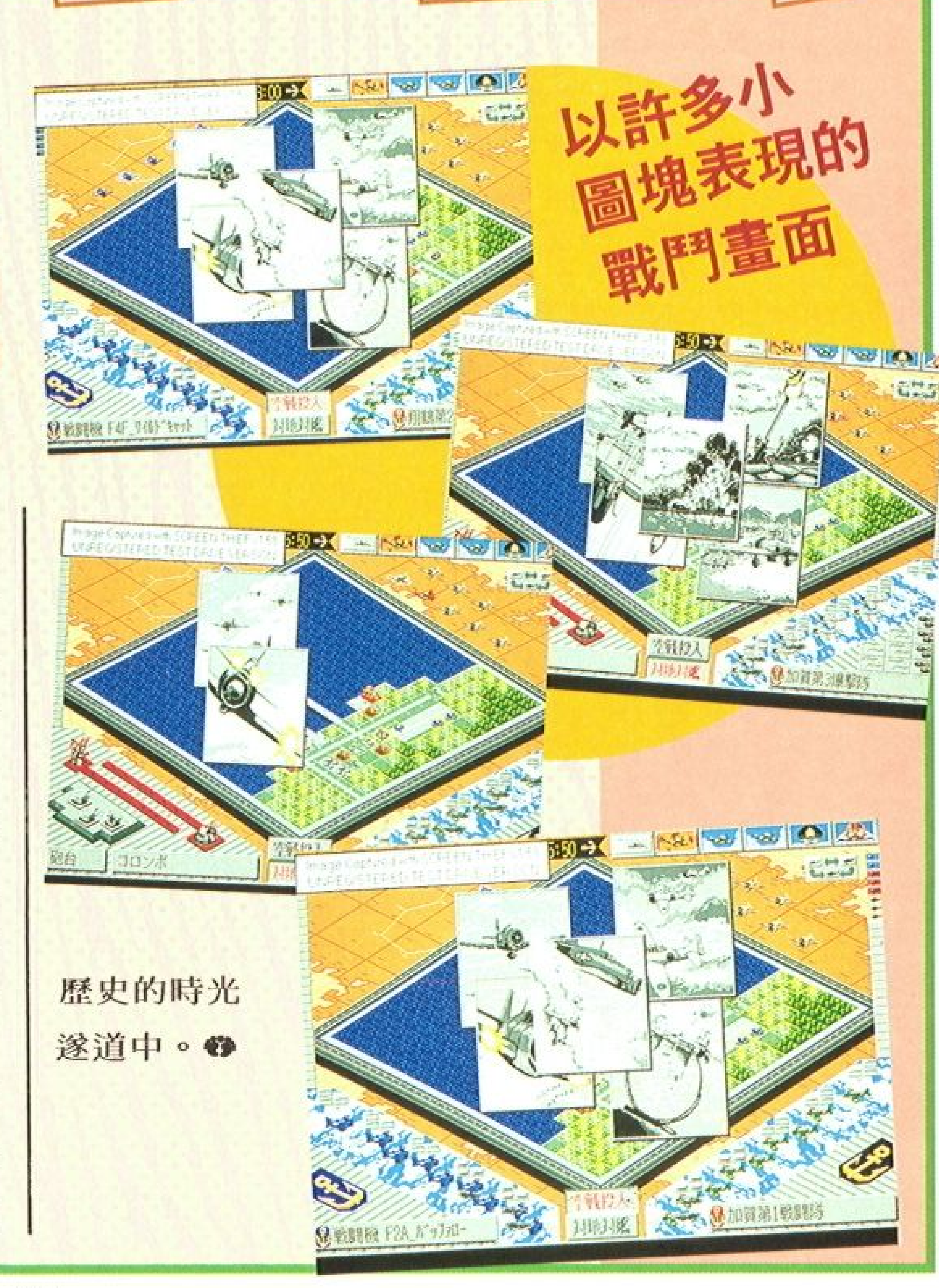


二次大戰時的著名兵器



2601 帝國聯合艦隊中登場的武器都是曾經名噪一時的兵器，像在船艦方面有著名的航空母艦赤城、加賀、瑞鶴、信濃、千代田等十六艘，戰艦有武藏、大和等；在空軍方面則是以二次世界大戰中堪稱最強的零式戰鬥機系列做為你最主要的空中武力。這些武器會隨著戰鬥的時間陸續地登場，而且最大的特點是部隊的經驗值會隨著參戰次數而增加，讓你的部隊會有老鳥、菜鳥的分別，增加遊戲的變化性。

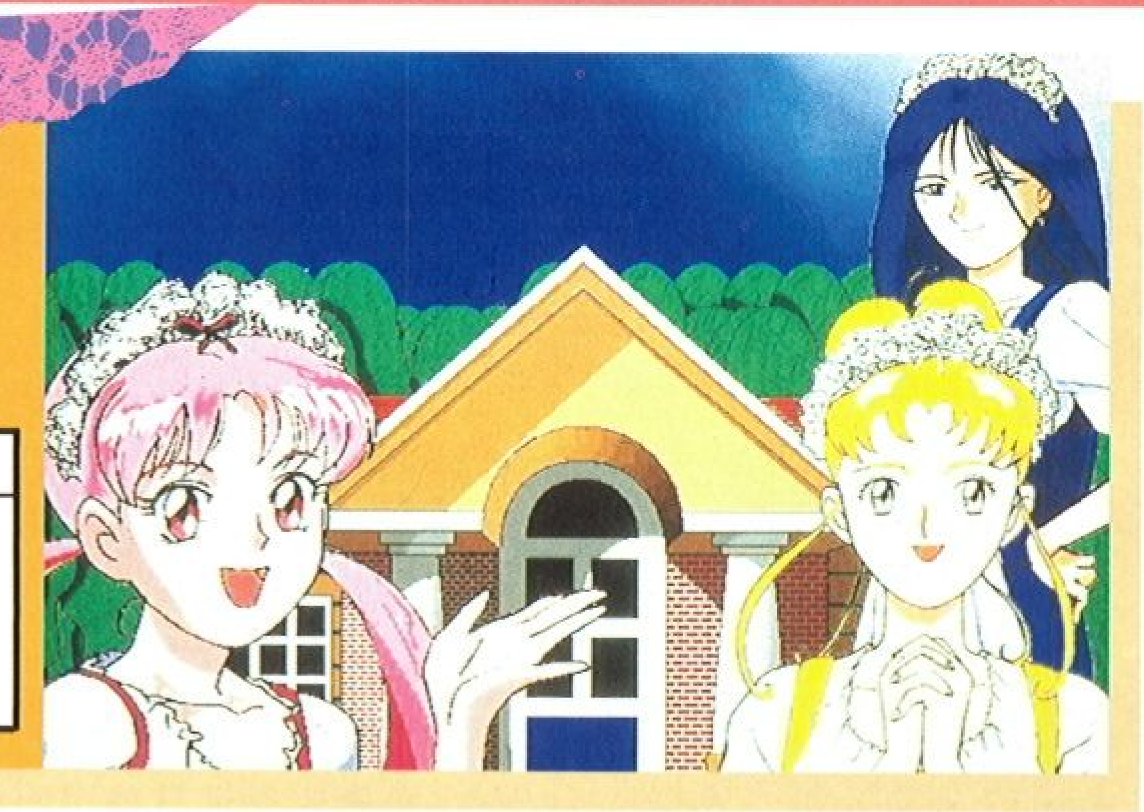
這套充滿眞實性的海上戰略遊戲，預定將在九月上旬暑假的時候與台灣玩家見面。玩膩了 H-GAME的玩家不妨換換口味，試試這套別具風格的 98 改版遊戲，率領著這支著名的日本艦隊，航向歷史的時光遂道中。






野店

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬	光碟版	WIN3.1/WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
KUKI	幸福鴨	十月上旬	



還記得前一陣子非常令人難忘，值得一玩再玩的少女養成遊戲嗎！還記得電影『愛妳九周半』中男主角在金貝辛格身上吃著水果、美食的經典畫面嗎？美女配佳餚多麼令人羨慕！這一次日本 KUKI DIGTAL公司特別企劃、製作了這一套真人動畫加上卡通漫畫式人物對話的餐廳經營養成遊戲，在互動式光碟遊戲史上，是一大創舉。這就是在日本網際網路〝THE CITY〞站上，最新推薦熱門遊戲軟體—『野店』。



燃燒!! MISA眞的發火了

大姐頭大發雷霆，好可怕！

美女養成＋美食經營

故事是這樣開始的，三個經營小吃店的漂亮姐妹，爲了使業績更加成長，以賺取更多的錢，於是經她們密商之後，大張旗鼓的將原本的小吃店重新裝潢，將原本這一間平淡無奇的小吃店，花費鉅資投下心力設計成爲高級庭園餐廳。不料，這一改變超出了預算，設計費用加裝潢加人工以及新設備竟然需要6千萬元，東借西湊也只湊足3千萬元，怎麼辦呢？三姐妹決定爲了讓『米拉森美食餐廳』早日開幕，只好伸手向地下錢莊借了3千萬元。

正當大家高高興興的籌備『米拉森美食餐廳』開幕工作時，他們竟然出現了，三位戴黑墨鏡的彪形大漢來到了餐廳，威脅結衣，要她們在一個月之內還清三千萬元的欠款，否則就要拿這間餐廳來抵債，這下子…

認識三位可愛的『妹妹』

這是我們三位可愛又漂亮的女主角，以及她們的卡通造型。先讓各位玩家們看一下，熟記她們的個人詳細資料，好讓我們可以在遊戲中快速的達成任務。



三姊妹的秘密檔案

大姐森口海砂平常是一位造型設計師，也是位很花俏的業餘模特兒，喜歡穿上SM女郎的服裝來展示自已的身材，雖然個性勤奮，事事謹愼小心，但是有時也會有一些霸氣凌人的舉動，她在三姐妹當中也時常表現出大姐的風範。而二姐秋野結衣是一位膽子很小、對人和藹可親的小女人，常用占卜來處理身旁的大小事務。三妹北原梨奈目前仍是一位在學的女高中生，雖然是學生，對付男人可是非常的厲害喔！喜歡穿『美少女戰士』的服裝，SHOPPING 是她最大的嗜好。



長女：森口海砂
MISA MORIGUCHI
生日：1975.9.22
星座：處女座
血型：B
三圍：B90 W60 H89
興趣：觀賞摔角、表演

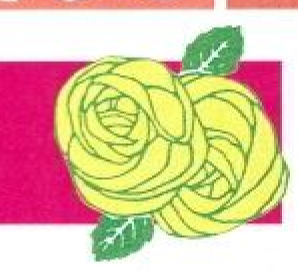


次女：秋野結衣
YUI AKINO
生日：1978.1.18
星座：摩羯座
血型：O
三圍：B82 W57 H84
興趣：占卜、日本料理



三女：北原梨奈
RINA KITAHARA
生日：1979.2.4
星座：水瓶座
血型：AB
三圍：B82 W57 H80
興趣：逛街購物、跳舞

好玩又好看的遊戲在這裡



遊戲是從卡通漫畫人物的對話開始，然後出現一段眞人演出的劇情，到餐廳來吃飯或是要求做一些特別的服務，當然一定會發生讓您意想不到情況。而有任何的狀況出現時，就要靠玩家你的思考與決斷，從三姐妹中挑出一位適合的對象，來服務這一位挑惕的客人。當這些服務讓客人覺得很高興的時候，客人就會付一筆相當可觀的費用，而這筆錢的用途不用我多說相信你也可以猜的到該如何處理。但是若三姊妹的服務不能讓客人滿意的話，他們可是會砸店的哦！所以要如何針對每個客人的喜好，如何能適當的安排服務人員，就是玩家要傷腦筋的地方了！

遊戲中三姐妹的等級、體力、智力、魅力及H度（性感度）等個人屬性，也會隨著客人的滿意程度而增加或減少，因而會影響接下來對下一個客人的服務。整個遊戲的進行，就是要一直持續不斷的經營『米拉森美食餐廳』，不斷的有新的客人來訪，而玩家也會有新的挑戰，玩家的任務就是要將三千萬的債務在一個月內早日還清。

玩家特別要注意的是，在安排人選方面必需根據三姐妹不同的指數，去做適當的任務指派看客人的需求由哪一個女孩去服務會有最好的成果，因爲每個女孩的各項屬性都不同，所以要對症下藥才能事半功倍，在遊戲中還會有許多刁專麻煩的客人出現，玩家要依客人不同的癖好，在任務中作抉擇判斷（任務的成敗將影響這些指數的累積值），唯一的目的是使客人滿意，否則『野店－米拉森美食餐廳』賺不到錢，後果將不堪設想…



三姊妹的屬性資料表

可愛的密碼輸入畫面



傳單上寫什麼呢？

卡通與眞人的新組合

本片係日本KUKI公司96年第一套AV模擬養成遊戲，遊戲進行的方式如同美少女夢工廠。全片融合卡通漫畫與眞人的互動架構，乃時下遊戲中少見的；而激情緊湊與詼諧幽默的多線式劇情發展，更是令人拍案叫絕，相信這款遊戲是炎炎夏日消暑的一劑清泉。



發生了什麼事啊!?



眞人演出的三姊妹

遊戲是採用時下最流行的多線路來進行，劇中有許多的支線故事可供玩家選擇，在遊戲的最後還安排了一場『料理鐵人』的世紀大戰，一位高級飯店的大廚師，指定要挑戰咱們『米拉森美食餐廳』的三位美食料理專家，想要比比看誰是本世紀最強最勵害的美食料理家，比賽還有現場實況轉播，並且由日本當紅的調理哲學家佐賀　高志先生擔任主持人，評審委員長將由傳說中的美食家海原　勇先生擔任。到底鹿死誰手，就要比一比、看一看才知道囉！



櫻花的季節

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
JAST	飛鯨	十月上旬	音效：S 操作：M

AVG遊戲一直以來給人的一種印象就是，越養眼、越變態就越好，但萬物都是物極必反的，在現今電腦遊戲市場充滿強調情慾的遊戲中，眞正能帶給玩家的並非眞實的娛樂與正確的知識，我想玩家們一定可以感覺得到，一昧追求情慾之後所留下的只是永遠空虛的心靈。其實眞正的愛情並不是建立在上床這件事上，而是兩性對於眞愛的一種付出，因社會的歪風而導致許多事物都走向不當的路，這是相當遺憾的事，因爲連遊戲界也不例外，讓許多未成年的玩家接觸到不正確的性教育，這是很讓人難過的。



戀愛學園開班囉！

遊戲主角是個剛上高中一年級的新生，對於一個情竇初開的小男生來說，「愛情」這東西是虛幻是憧憬是期待是盼望，就像春天漫天飛舞的櫻花，滿是詩意也充滿了浪漫。這個爲期一年的校園戀愛物語，開始在滿是繽紛燦爛的春天季節，而主角『山神修司』他內心唯一的一個目標，也只不過想在他仍是白紙一片的感情世界中，找到一位紅粉佳人能伴隨在他身旁，與他長相左右。

小姐扭傷脚了嗎？

在遊戲中共有八位女孩子有機會可以成爲咱們主角修司的女有，而這八位女孩子對主角修司都有其「好感度」在，可是身爲修司的你該如何維持這八位佳人對你的好感，因爲女孩們對修司持續增加好感，將會影響到最後修司能與哪位佳人成爲一對的結果，所以玩家在遊戲中必須仔細觀察女孩子們的行動再做判斷，而玩家到底該如何抉擇其中的哪位女孩是你最心儀的對象呢？我想這個令人頭痛的問題，就留待玩家在遊戲中自行解決吧！玩家在遊戲中將有許多機會可以學習，不過不用害怕選錯事或說錯話會 GAME OVER ，人總是由錯誤中學習成長的嘛！



美麗的櫻花季

學習愛的眞諦



有益身心的校外教學

這次我們所要爲玩家介紹的這套『櫻花的季節』，是日本 JAST 公司於 '96 年度中最新推出的 AVG 遊戲。這次的遊戲最主要是藉由劇中人物遇到愛情時的掙扎，及其決斷力來告訴玩家戀愛的眞正意義，而擺脫以往傳統 H-GAME 的包袱，讓玩家明瞭愛情的眞意與可貴，其實愛情並不是在炫耀自己的性能力，而是在學習珍惜別人對你的愛，及你要如何去愛一個人，這是相當有意義的，尤其是對未成年的玩家而言，更是讓你從矇懂中學習，所以這個遊戲並不完全是限制級的作品。

除了上述的與衆不同之外，這次畫面的變換方式也與以往的遊戲有所不同，是採用淡入淡出的方式來轉換遊戲畫面，使得畫面轉換時更爲順暢，改善了以往切換方式轉換畫面的突兀感。還有，要請玩家千萬要特別注意的一點就是，遊戲中人物的表情，這次人物表情變化的方式除了以眨眼睛來表現之外，當遊戲人物傷心哭泣時，那有如決堤的淚水，可是會以崩堤的誇張表現法狂飆而出（要小心可別被淚水噴到喔！），當然除了這個表情之外，這次在喜怒哀樂的表現手法上也是非常的細膩，所以在此先告知各位玩家千萬別錯過了。



要不要來碗麵呢？

落櫻繽紛、細說情話



這款遊戲中表現最精彩的是生動的畫面，人物的表情可說是栩栩如生，那紛飛飄落的櫻花瓣就在你眼前飛舞的情景，美得讓你想隨著那些花瓣漫遊飛翔，遊戲的場景相當的漂亮細緻，配合著刻畫細膩的劇中人物，所呈現的美景相信會讓你深深的被遊戲吸引。不僅有亮麗的畫面，另外在音效上也比之前 JAST 的作品更具變化性，加入了一些配合景物的襯底音樂，增加了故事進行的氣氛。

1 比賽開始了！
2 吉田的夢想一當修女

這款遊戲基本上是不會出現「GAME OVER」的情況，但是如果太花心或不夠專情，很可能會發生戀情完全落空，甚至連一個女孩子也追不到的淒慘結局，所以囉！想要有個快樂的結局就不要太貪心，愛情還是專一的好，才不會出現「BAD END」危機，現實生活不也是如此嗎？

出場人物大觀

澤村鈴子



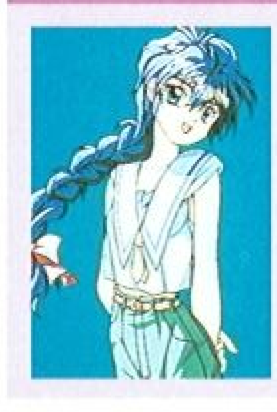
游泳隊裡最受矚目的人物，被大家喻爲最有希望奪得奧運金牌的選手，而保送大學之事業已決定，可說是前途無量的一位。從裡到外都是那麼開朗的她，給大家的感覺就像是鄰家的大姊姊一般。由此可知，她是個很會照顧人的善良女子，所以那些後進學妹對她這個學姊可說是非常崇拜。如果這間學校是間女子學校的話，那她的鞋櫃將成爲專用情書信箱了。

新藤清美



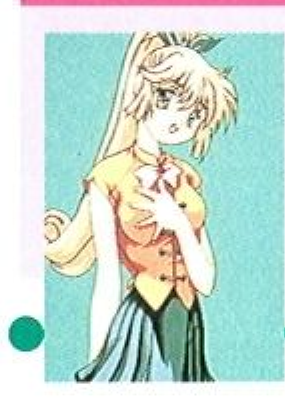
擔任棒球隊經理的她，和主角是同班同學。在第一天的開學式時，她一見到主角就好像認識主角很久似的，而她之所以會有這種表現，是因爲在這之前主角曾救過她的弟弟。她是屬於小家璧玉型的美少女，她那種天然凝呆的氣息，反而給人一種清純可愛的感覺，相當惹人憐惜。

鈴木美緒



網球隊的她是主角初中部的學妹，是個非常熱愛網球的一位少女，而她的球技也是沒話說的好。不過也因爲如此，使得她在初中部找不到可以匹敵的對手練習，所以才會轉到高中部來練習。她雖然有那麼一點不願輸給男生的豪氣，但仍然還是個愛撒嬌的小女孩。

中野惠依美



媽媽是馬戲團的名伶，所以她從小就夢想著有一天自己也能成爲馬戲團的明星。她有個巾幗不讓鬚眉的好強個性，因此常常和修司鬥嘴，但他們倆卻是越吵感情越好的朋友。

西野祥子



主角的學姊，擔任足球隊經理一職的她，因爲看上主角那超越常人的反射神經，所以不擇手段地去誘惑主角。她是那種用右腦來思考的行動派女孩，所以作風大膽，毫不考慮周遭的人會怎麼想。

雛菊亞希



她和美緒都是網球隊的同年級生。視美緒爲敵手的她，隨時都一副像是要向美緒挑戰的樣子。原本就自視甚高而且非常霸氣的她，更是自認爲天下唯她才是至尊，不過這樣的她也有令人意想不到的另一面…？

白水琉璃



在一年級的學期中途轉入主角班上的她，是個出身貴族不太愛說話的女孩。她之所以會這麼孤僻，都是因爲她有個非常以貴族身分自居到無可救藥的母親，常常爲了一點小事就要她轉學，弄得她交不到朋友，才造成她乾脆不去和人接觸的個性。

吉田星愛



和主角同班的她，是個凡事講求真裡的人。剛和她接觸，會以爲她是個很沉穩大方的女生，但她其實是個粗心大意，而且常弄得人烏煙瘴氣的迷糊女孩。聖經是她的最愛，所以她參加聖經研討會，希望有一天能成爲修女。



鬪絕

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略 RPG	光碟 / 磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
TRUSH	鷹揚	九月上旬	





一觸即發的大戰即將展開

傳說中的性技王『芭綬羅』

在統治整個因蘭大陸的因蘭國裡，自古以來住著一支名叫『蒙再茲族』的土著民族，在蒙再茲族裡有個自古流傳著一個有關『性技王芭綬羅』的傳說。『芭綬羅』據說就是一名擁有超群才能與技術的性技王，傳說接近他的人只要聞到由他身體所散發出來的體味，任誰都可以達到最高的境界。可是統治因蘭國的國王怕芭綬羅會影響到自己的統治權，因此給他冠上一個莫須有的罪名後處死了！在處死芭綬羅之後，國王怕其他人假借性技王的名義再出來煽惑人民，因此將蒙再茲人判列爲異教徒並對該族人展開血腥屠殺。少數僥倖逃過一死的長老及同伴們爲了防止被國王趕盡殺絕，因此分成幾群人各自逃往大陸不同的地方去避難，從此『性技王』這個名詞和他的蓋世技巧逐漸沒落，並被世人所疑忘…

但是，芭綬羅在死之前曾經留下一個預言，宣稱：『三百年後我將會再度轉世來到這個世界，到時會有5個擁有芭羅綬記號的嬰兒誕生下來；其中能力最好的孩子將消滅人世間一切的煩惱，引領人們走向一個充滿喜悅與和平的世界，成爲眞正的性技王。』逃竄到各地苟延活命的蒙再茲族人，隱姓埋名過日子，期待著有一天性技王能夠再次出現並實現他的預言。

原畫精緻程度可期

本遊戲就如同大部份的 PC98 遊戲一般，畫工十分精美，其原畫設計係由日本著名漫畫家〝有板須美〞氏擔任，其精緻程度更是值得期待；設計小組爲了怕玩家在激烈的戰鬥中無暇仔細精賞每一張美麗、精彩的畫面，特別設計了一項看圖及存圖的功能，使玩家在過關後還可以將先前看過的所有圖片叫出來仔細品嚐回味，而且對於特別喜歡的畫面您還可以把它抓下來存成 PCX 檔，因此這一項看圖及存圖的功能確實是一項體貼玩家且非常實用的設計；此外遊戲中還提供了點唱機功能，玩家可自由選擇聆聽遊戲中 23 首配樂中任一首，這些曲子全部爲日本原作，本來就有一定水準，再經過改版後加上了 GM 音源器播放，音效當然是比原來 98 電腦上那顆小喇叭的效果好多了。

巴絲特蘭；
18 歲；
身高 172 公分；
體重 56 公斤；
王宮騎士團
總隊長。

美豔絕倫的對手們

300年歲月匆匆流逝……

主角

沙也伽；18歲；
身高165公分；
體重51公斤；

紗怒王；18歲；
身高166公分；體重48公斤；
擅長使用皮鞭；外號SM女王；
靠打擊犯罪獲取破案獎金維生。

在大陸北端一個小島上，一個叫做邪斑的小村落誕生了一個女孩，名叫『沙也伽』，他的額頭上有個奇怪的胎記，村人都說那就是芭綬羅的胎記吧！同時在大陸的其它地方又有四個長有類似胎記的女孩誕生了，看來芭綬羅的預言即將實現了。

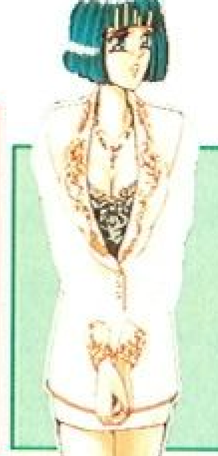
為了實現芭綬羅的預言，在沙也伽18歲那年她離開家鄉，獨自一個人踏上旅程，前往大陸上各個地方去和其它的人比賽，若能順利擊敗所有對手，便可成爲眞正的性技王，並揭穿女王阿須羅和邪淫王的陰謀，最終目的則是要消滅人世間一切因爲『有性沒有愛』所衍生出來的忌妒與仇恨，使全人類享受到性與愛的歡愉，恢復人類的幸福。

本遊戲中玩家所要扮演的角色就是這名年輕的小女孩沙也伽，必需和其它十幾名對手比賽，方式分爲二人對戰及三人對戰兩種，這裡對戰並不是說要動刀動槍來砍殺對方，而是能先使對方達到最高境界的人便是贏家，玩家必需依照自己所扮演的人物的技巧及對方的喜好審愼選擇適當的手法，才能克敵制勝。

而除了十餘種技巧之外每個角色還個自擁有一項必殺技，必殺技只能在二人對戰時使用，由於使用必殺技必需消耗大量體力，因此，如果玩家一直使用比較不耗費體力的技巧，那麼必殺技計量表便可一點一滴的向上累積，等到『必殺技計量表』全滿時便可施展必殺計，威力可是非同小可哦，特別是當必殺技攻擊的部位剛好又是對方的弱點時，那絕對可以教對手服服貼貼的。

遊戲中玩家除了可以依照故事發展進行遊戲之外，還提供有一項對戰模式可供玩家選擇，在這個模式中玩家可以扮演沙也伽之外的其他角色，並和其他對手好好較量一番；而在本模式之中又分爲2P及3P模式兩種，所謂2P對戰是由電腦及玩家各自扮演一人，至於3P模式則是除了電腦及玩家之外再選擇一名角色做爲雙方的對象進行比賽。

香蓮；17歲；
身高153公分；
體重44公斤；
身材矯小，惹人愛憐；
職業爲實習魔法師，
是弛緩女的兩名手下之一。



阿座美；23歲；
身高156公分；
體重44公斤；
是紗怒王手下之一，
最喜歡被人性虐待。

依薔薇；20歲；
身高159公分；
體重48公斤；
是紗怒王手下之一
最喜歡被人性虐待。

絕對18禁











遊戲列爲〝絕對18禁〞因爲以台灣目前的尺度而言，本遊戲不論故事、畫面、對話、旁白、以及遊戲目的…等，均十分不適合未滿18歲的小朋友購買及遊玩，這點各位讀者可從本文中所附圖片看出，這些圖片還都是特別經過挑選的或者是只有節錄上半部或下半部而已，至於其他的遊戲畫面各位讀者就可想而知了。

你喜歡和誰比賽呢?

黑之斷章

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
ABOGABO POWERS	華義國際	十月下旬	音效：S 操作：M



一段詭秘的音樂、一種陰森的氣氛，加上一種偏灰的色調，交織出來的將會是怎麼樣的一個故事呢？黑之斷章的遊戲片頭就帶給筆者以上這些詭異的感覺，故事是有關於某都市的某公寓中的某城鎮的某鄉村裡，一再地發生奇怪的殺人事件，但是兇手一直都逍遙法外，警方卻遲遲無法破案，搞得整個鄉村每個人都人心惶惶，深怕下一個被殺的就是自己。咱們的男主角涼崎　聰，是涼崎偵探事務所的創辦人，他私底下也在調查這件案子，但是他為甚麼要私底下調查呢？因為他的偵探事務所是非法營業的，所以他只好暗中進行他的偵查工作。

新創意　新風格

整個遊戲的氣氛和片頭是一致的，都是那種暗灰的色調，給人一種頹廢的感覺，這種感覺和男主角的性格有很密切的關係，因為涼崎　聰是一個擁有多重人格的精神分裂者。遊戲的簡介裡說他的病已經痊癒了，但筆者認為沒有那麼簡單，因為遊戲中的視野就是男主角眼中所看見的，因此遊戲取用一種暗灰的色調一定有某種程度的隱喻在，關於這更深一層的喻意，就留待玩家在遊戲中自行發掘囉！

很少有遊戲裡面的主角不是英雄的，大多的遊戲都一味的吹捧主角，幾乎將遊戲中的主角給神話了，不過近來的遊戲似乎都在顛覆這個傳統，創造新的題裁，給予玩家不同的體驗，例如許久前上市的「瑪爾寇的復仇」、最近造成話題的「壞蟑螂」等，是讓玩家扮演異於平常的角色（大概是沒啥新 IDEA ，就只好想一些 LILI COCO 的東東，讓玩家試試囉！），而在本遊戲中則是讓玩家扮演一個曾經有精神分裂的私家偵探，光是知道這點，筆者就迫不及待的想要一探究竟。

這既然是一套以偵探故事為題材的遊戲，遊戲的目的當然就是找出誰是真兇了，涼崎的身邊有一位漂亮的女助手柏木　明日香，她在 16 歲的時候由涼崎扶養，所以一直跟在他的身邊，他們倆人有一段非常錯綜複雜的關係，請允許我在此先賣個關子，這樣玩家在遊戲中才會有更多的發現與更大的樂趣。通常在辦案時，明日香會替涼崎提供不少有用的情報，所以玩家在進行遊戲時，要常常和她多聊聊，以便獲得更有利的情報。

美工畫風　表現不俗

遊戲是很日式風格的，精緻的背景畫面配上細膩的人物造型，相信已經會吸引不少玩家的注意，更何況它又是一套…咳咳… H-GAME 。其實筆者不太願意提到這個，因為恐怕只要一掛上 H 的正字標簽，它所得到的「關愛」眼神會特別多，大家對遊戲的故事反而不怎麼注意了，這豈是一套好遊戲所應得的待遇呢？但不可否認的是，台灣現在對電玩的分級制度並未落實，遊戲廠商必須要自律，因此我們也不得不告訴你，這是一套 18 禁的遊戲。

雖然說是很日式風格的遊戲，但也並不是說隨便按按滑鼠就可以過關，在每一個畫面上，每個地方按一下滑鼠，都有可能會有不同的訊息，例如在門鈴的位置按一下，畫面會有看一下或是按下去兩個選擇；又例如畫面出現一個人物，要跟他對話需要把游標移到他的嘴上再按一下，點在他身上的其他地方可是會有不同反應的，玩家屆時可自己試試，不過可別亂按喔！對於愛好偵探故事、喜歡動腦筋、迷戀日本遊戲或是對某種畫面情有獨鍾，不管你是那一種人，黑之斷章都是你所不能夠錯過的。


可愛的睡姿

遊戲風格都相當陰暗、深沈

生化情人

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
文字冒險	光碟／磁片	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
Janis	歡樂盒	九月	

時間是發生在十九世紀末，地點是大英帝國的首都倫敦，有位不得志的貴族青年「塞拉斯．德卡」伯爵，由於聽到滿是謎團的祖父喬治德卡伯爵的死訊，因此便趕回家。然而，他卻被一位僞稱爲房屋遺產管理人趕出去。他面對如此無理的對待雖然感到不平，仍試著讓自己平靜下來。「茶在哪裡？」不一會兒，有了清澈的聲音回答他，「請用」。他回頭一看，是位可愛的女侍端茶出來。這便是塞拉斯德卡伯爵和生化情人『瑪利安』命中註定的會面。



和藹可親的瑪麗修女

要不要來一杯熱茶？

「海妖剋星」的女侍－吉洛





塞拉斯．德卡伯爵

本遊戲的主人翁，鄉下出身的鄉村紳士，是個單純容易受騙的人，經常會反省自己是否符合紳士的條件。也是惡名昭彰的科學家『喬治．德卡』的孫子，其對科學的意義不求了解。

瑪利安

本遊戲的生化情人，是科學家所造的全自動化人偶，以女性爲樣本所造成的「以滿足男性爲目的的生化人」，由於創造者突然暴斃，所以缺乏性經驗，其專長爲泡茶。







麥多娜

自稱教授塞拉斯性魔術的魔法美少女。爲了得到色情魔術，頂替塞拉斯「稀世獵艷者」的惡名。副業則是身兼怪異飯店的經營者和接待女郎。



珍妮佛．古吉

爲了要逃避酒和掠奪品的稅金，而經營了一間名爲「海妖剋星」的酒吧，是位自稱「琴大副」的女海賊。海賊船長大部份都有好酒量，有空時便豪飲，因此經營上經常出現赤字。



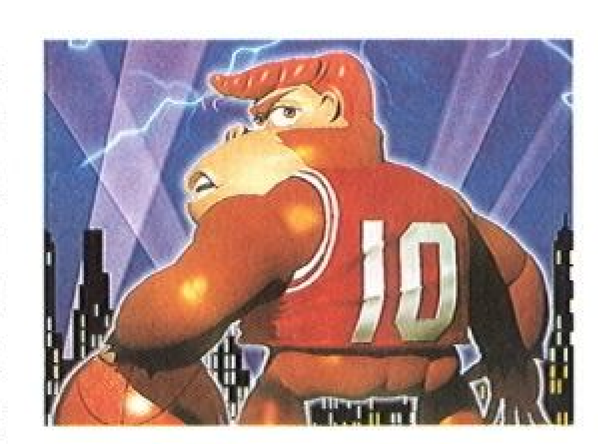
布洛伊德

手拿筆記本跟著塞拉斯的小報記者，企圖以生動的方式描述他的惡行，甚至爲了能寫出更細微的消息而跟蹤他。雖然知道許多有用的情報，但大半是漫天大謊。她追蹤的結論就只是－塞拉斯是位「寡廉鮮恥的塞拉斯」罷了！

此款遊戲乃屬文字冒險遊戲，當然也是會有一些清涼鏡頭，甚至還有令人想入非非的限制級鏡頭，錯過的話您會後悔的哦！



灌籃金剛



被帶到文明世界的金剛，要如何才能回到熟悉的非洲叢林。玩家的任務就是幫助金剛利用手中的籃球，攻擊或避開途中出現的怪物，突破重重的關卡，順利的回到牠的故鄉。遊戲總共有四大關卡，每一大關卡內總共5個小關及一個大關，途中並有許許多多的寶物可供利用，遊戲並提供無限次接關，每一關卡都有其接關密碼，玩家可直接進入該關卡，而不須再重新玩起。



- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：680元

戰國

戰國風雲、諸將稱雄、一統天下、捨我其誰？在戰國這個紛亂擾嚷的時代，玩家的任務就是要結束掉這個群雄割據的局面，將所有的版圖都納入自己的麾下。遊戲的繪風相當討喜，人物的刻畫蠻爆笑的，頗有搞笑的成份存在，場景的架構也很清楚明瞭，讓玩家能輕鬆掌握大局；在遊戲中除了各項內政、外交要費心外，各種卡片的妥善使用將會讓您如虎添翼，而軍師的建言更是您不容忽視的喔！



天堂鳥

- 記憶體：590KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：SLG
- 發　行：光碟版
- 售　價：660元

爆笑水滸傳

以水滸傳為背景所製作的遊戲，玩法類似大富翁的方式，人物的設計相當搞怪逗趣，不時會有些誇張的表情出現，讓遊戲的『笑』果十足，而花樣百出、多采多姿的各種事件，也讓遊戲變得相當生動活潑。將歷史小說中的人物搬上螢幕，經企劃的重新詮釋，讓草莽都成了英雄，再配合九種現代的新興行業，可供玩家經營建設，還有攻城略地也來遊戲中插上一腳，讓遊戲大大的增加變化性。



漢堂

- 記憶體：8MB
- 音 效：A/S/G/M
- 顯　示：V
- 類 型：益智棋盤
- 發　行：光碟版
- 售　價：630元

魔幻元帥

FANTASY GENERAL

是一套以中古世紀及神話故事為背景的戰略遊戲，玩家可以從四個較具名氣及本事的主角中挑選其中之一來代表自己，這些人物都各有自己的特殊能力。所選擇的人物將會影響往後的戰情，最好在一開始時便根據自身的戰法，選擇使自己較有利的人物，以利戰役的進行。除了針對四個人物而有所不同的劇情模式之外，也有劇本模式、單一戰場模式及自設戰場模式，喜歡中古神話及戰略的玩家們切勿錯過。





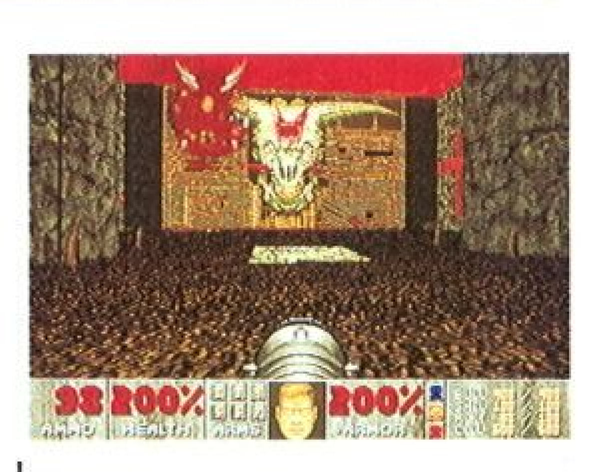
第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 發　行：光碟版
- 售　價：950元

終極毀滅戰士

Final Doom

為有史以來最受歡迎的動作遊戲，這次由 id 公司自行製作的死亡世界中，關卡的規模上做了大幅的加強，可以稱的上是「關卡大補帖」，裏面收錄了「異星邪魔」以及「陰間的實驗」兩大關卡，每個關卡裏都有三十二個小關，幾乎每個小關玩家都必須花費相當多的時間去探索，其中的機關、敵人和寶物的數量都比以往增加，增添的圖素更增添了畫面的多變性，是個物超所值的關卡光碟片。





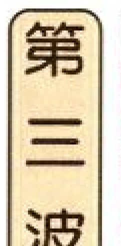
美商新美

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：900元

三國志V

三國時代的故事一直是最令人津津樂道的，由KOEI所製作的三國志系列更是個中翹楚，深受喜好歷史模擬玩家的推崇。這次的主角三國志V採用視窗介面，利用滑鼠玩家即可方便的點選各項功能，畫面也比前幾代更爲精緻、細膩，在『聲』的方面嘛！更是不會讓玩家失望，以CD音軌的方式播放，其效果自不在話下；作戰是本遊戲的重頭戲，在V代中更加入地形變化的設計，讓城池攻防戰更具眞實性，也更加強陣形的運用。





- 記憶體：4MB
- 音　效：S/PAS
- 顯　示：SV
- 類　型：歷史模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：1800元

重返巴格達

能駕駛F-16戰鬥機在空中遨翔，相信是飛行迷的夢想吧！現在MSI幫您把這個夢想實現了，遊戲的開頭先爲您來段美式搖滾樂熱身，當您全身上下的細胞都蠢蠢欲動時，就請選好您要的難易度，坐上駕駛艙吧！（喔！錯了！是坐上電腦椅啦！）遊戲的貼圖一反傳統的方式，是依據眞實的數位地圖、衛星照片所架構，而戰機本身的模擬性更是十足，就連雷達的模式也有對空的五種、對地的四種，相信其擬眞程度就無需多做贅述了。





- 記憶體：16MB
- 音 效：S/M/A/G
- 顯　示：SV
- 類 型：飛行模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：1800元

神劍傳説2

親切的操作介面是本遊戲最大的特色，尤其是以角色扮演的遊戲類型而言，顯少有一隻滑鼠走天下的設計，再配合著熱鍵的運用，讓玩家使用起來相當便利。整個遊戲的風格與「創世紀Ⅶ」頗爲雷同，但遊戲本身虛構的劇情相當完整，以開放劇情的方式來進行，讓玩家有更多的自主性，而且遊戲中的練功並非是必需的，怪物都大剌剌的在地圖上晃來晃去，玩家若不想與之照面，可以技巧性的閃避喔！





- 記憶體：4MB
- 音　效：S/M
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：720元

天地無用－魎皇鬼

知名漫畫所改編的遊戲，相信玩家應該都不陌生，尤其是劇中人物活靈活現的演出，也另人留下深刻的印象。玩家在遊戲中扮演著拯救天地的使命，遊戲會隨著您不同的選擇，產生不同的劇情，是多重路線的文字冒險遊戲，而且在遊戲中您也不用怕GAME OVER，若您不小心選錯對話而導致遊戲結束，這時「津名魅」便會出現，送您到該段開始的地方，讓您有改過自新的機會，是一項蠻貼心的設計。





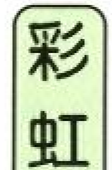
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

滑鐵盧戰役

WATERLOO

愈有名的戰役就愈能挑起人類的鬥志，「滑」對於歷史的背景有著眞實性的考據，在娛樂的同時可順便了解歐洲霸主拿破崙是如何的席捲歐亞大陸的，達到寓教於樂的效果。整個遊戲裏有六個戰場模組，二十幾個戰地任務，採用3D立體地形、四十五度斜角俯視地圖，操作介面都以圖形表示，並且支援MODEN二人對戰、用E-mail做八人連線，從此您可以把大家叫到網際網路上，一起廝殺到天亮。





- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元

上古文明帝國

Advanced Civilization

在這款遊戲裡，將古文明演進的過程從農業時代到羅馬稱霸歐洲，近八千年的時間裡，由玩家選擇一個國家，開創屬於自己的歷史，每位玩家將有二十四種工具可供選擇應用，而分數的高低也是影響排名的重要因素。遊戲還提供電子郵件的服務，透過線上服務公司或佈告欄系統、數據機連接讓您和世界各地的玩家較量一番，喜歡文明發展史或是網路連線遊戲的朋友，「上古文明帝國」正等著您！





- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元

穿越死亡線

是一套古堡探險遊戲，玩家扮演一個在傳說中消失的城堡裏探險的冒險家，在重重的危機中，只能靠著自己的智慧和稍縱即逝的運氣，來突破重重的難關，解開其中無人能解的迷團。遊戲採三度空間第一人稱視角來進行，玩家可以完全融入主角的一舉一動，再配合詭異的音效，精緻細膩的 3D 畫面以及動畫，可以讓您有如身臨其境的感受



，全程中／英文語音，玩家可自行選擇需要的設定，可在 WIN95 下執行。

世紀縱橫

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：800元

蜥蜴超人

L-MAN

這一款由暢銷漫畫所改編，以熱鬧滾滾的無厘頭式「視覺戰鬥」，以及一連串靈活生動的卡通動畫所構成的新款遊戲，將帶給玩家不同的感受。遊戲提供全程語音支援，由名主持人卜學亮親自獻聲配音，而因著人物的不同特性及專長，設計出各種爆笑絕倫的瘋狂招式，也隨之呈現在電腦螢幕上，在忙碌的生活裡，



相信能帶給玩家像看過一本逗趣漫畫般的輕鬆心情。

大宇

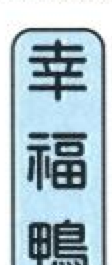
- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：視覺戰鬥
- 發　行：光碟版
- 售　價：630元

妖塔 2189

西元 2189 年，T市經過 30 年再開發計劃後，一幢幢與天競高的建築物取代了所有的自然景觀。『亞德拉斯』的興建，使得諸神用來鎖住妖魔鬼怪的封印被破壞，在要舉行亞德拉斯的啓用典禮之時，一股邪惡的陰風突然席捲而來…。遊戲的劇情豐富，共有四大章節，玩家必須在將近十二萬字的對話中，辛苦的尋覓、探聽一些不爲人知的秘密，百餘位造型獨特的



人物與配合劇情起伏的背景音樂，絕對可以讓你大呼過癮沉浸於冒險中。



- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：490元

劉伯溫傳奇

神機妙算劉伯溫、電腦世界走一回；相信明朝開國功臣劉伯溫的字號大家一定都不陌生吧！這個知天通地深諳玄學五術的國師，將帶領玩家們一探奇門盾甲之奧秘、追查密謀造反的主始者、享受溫存的愛戀以及穿梭時空和孔明舌辯濤濤，場景的鋪陳相當豐富，玩家們還可神遊三國一訪華陀，甚至遠赴苗疆一窺其境，遊山玩水、探訪民情則自不在話下了，不僅如此



，還引領玩家研究推背圖與燒餅歌中之預言，遊戲內容精彩可期。

軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/M
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：420元

絕命追殺令

URBAN RUNNER

SIERRA 最新的冒險遊戲，完全採用眞人演出的方式，以數位影像的技巧來設計，互動效果十足，讓您玩遊戲彷如看電影一般，更能切身的體會遊戲想帶給您的懸疑氣氛，是個非常有特色的遊戲。玩家必需揭發所有的陰謀、爲自己找回清白，而在黑白兩道的緝捕追殺中，要如何找出一條生路洗刷自己的冤屈呢？這就是玩家要努力奮鬥的



囉！爲了讓畫面更顯精細，遊戲以 32000 色的全螢幕數位影像來製作，讓聲光表現更具眞實感。

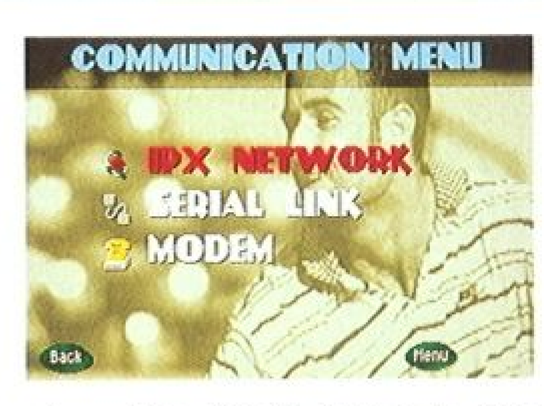


- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：1200元

VR 網球 96

VR TENNIS 96

夢想自己是奔馳球場的阿格西或山普拉斯嗎？這款網球遊戲即將上場讓您一償宿願。以先進的 3D 技術製成的〝VR〞，動作畫面會隨著您所扮演角色的移動，而自動對焦呈現最佳的打擊視角，您可以從 16 個國家、 64 位選手中挑選出合意的角色，挑戰四大公開賽或選擇單、雙打賽。遊戲會依據你打擊時的狀況，做出不同的擊球動



作，並可將擊球路徑打開，找到最適當的打擊位置，讓您在球場上一展雄風。

熊貓

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：630元

天使集中營

ORGASLAVE



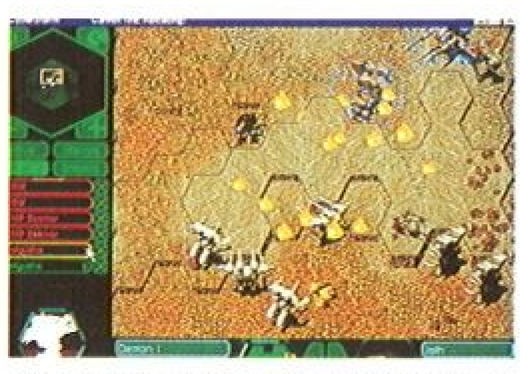
喜歡玩驚心動魄、逼眞寫實、劇情十足的激情冒險遊戲嗎？由日本KUKI公司耗費鉅資製作的天使集中營，片中影像的部份全部由日本人氣美豔女優眞人演出，加上精緻的SGI電腦 3D 場景及角色，使您完全融入劇情。片中敘述肆虐在貧民區的 3D 另類生物，處心積慮地想要置咱們的男主角於死地，所以您除了要自保外，還得解救多災多難、陷於外星怪物集團陰謀中的美少女。片中不僅可以美女在抱還可以體驗遊戲本身高度的趣味性喔！



- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略RPG
- 發　行：光碟版
- 售　價：650元

機甲風暴

Mission Force-Cyberstorm



是一個以著名的『機甲神兵』（ Earth Siege ）爲基礎所製作的戰略遊戲。人類與CYBRID在廣大的宇宙中爭奪各星系的戰爭。玩家負責一支類似傭兵的HERC部隊，在指揮船內指揮所有的生化人進行作戰。敵我HERC數量頗多，不但都是全新的造型，而且都有精美的結構圖和 3D 外型，而且設計了相當多的武器和特殊設備可以裝備，這些武器裝備的組合也都符合一些眞實的規則，算是個很不錯的系列作品。


第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：WIN相容
- 顯　示：S
- 類　型：戰略
- 發　行：光碟
- 售　價：1350元

革命─阿曼尼斯開國啓示錄

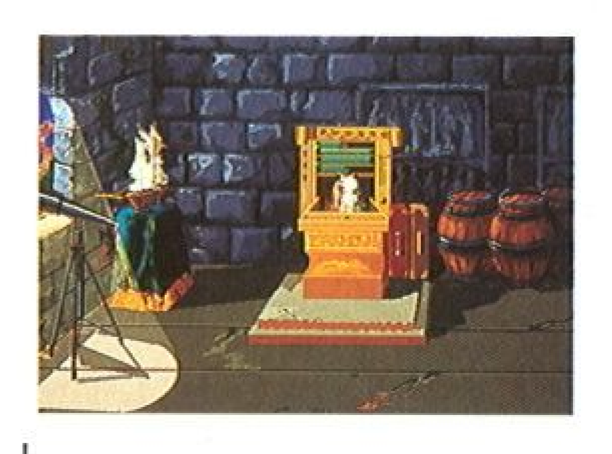


阿曼尼斯的傳說這回在PC GAME上演了，以戰略 RPG 的方式進行，相信是許多玩家夢寐以求的；遊戲中穿插著感人的故事情節、絲絲扣人心弦，逼眞的戰爭模擬讓遊戲更俱風格，而簡易上手的操作界面，讓玩家更能融入遊戲之中；行動力（ WP ）的設計也使遊戲更添變化，動畫式的戰鬥方式，也是遊戲的特色之一，各式的兵種也都有其相剋關係，如何適時的選用攻擊招式，將是致勝的關鍵，相信革命將會是一套令您爲之動容的戰略RPG 。



- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：780元

七寶奇謀



誰說玩電玩的孩子會變壞 ?! 以清新的美式畫風呈現的『七寶奇謀』，是一冒險推理類型的遊戲，遊戲中充滿活潑明快的感覺卻又不失探險遊戲所具有的詭異氣息；玩家必須有靈活的頭腦才能應付遊戲中重重的關卡，而且可以挑戰、應證由書本上所習得的數學觀念，全程對話語音還是由替『七龍珠』卡通配音的專業人員喔。寓教與娛樂合而爲一的七寶奇謀，應該可以改變家長們對電玩的偏見；喜歡腦筋急轉彎嗎？玩『七寶奇謀』就對了。

岡業

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：780元

巫術黃金版

Wizardry GOLD

SirTech將巫術給搬上了Windows的平台，有更方便的視窗界面，讓玩家玩起遊戲來更易就手，這次的巫術黃金版是依原本巫術七代爲腳本加以改良，基本上在程式結構方面並無多大的變革，不同的是黃金版中的圖形是以640×480 的高解析度呈現，動畫中還加入了 3D 繪製的太空船，再配合著全程語音的播放，並且增加了自動繪圖功能，遊戲中的背景音樂也重新編寫，然後以光碟爲媒介的方式來存放這些資料。值得一書的是，在光碟中還收錄了一個完整的線上攻略提示、線上手册、一些遊戲中的音效及圖檔，玩家可以運用這些資源來豐富你的Windows，這樣的設計除了有更方便的使用系統，還可以美化遊戲平台是相當好的創意，尤其在這個WIN95「至上」的時代。



松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元



金庸小說中你最喜歡誰？有人喜歡傻小子郭靖，有人愛極行事怪異的東邪西毒，有人憐惜悲劇英雄喬峰，有人羨慕愛侶楊過小龍女，有人偏愛滑頭詐炮韋小寶…，不論是小角色或大魔頭，金庸小說中的主角及配角在書中都顯現眞實的人性，他們是我、也可能是你；愛恨情慾，悲歡離合，命運各不相同，我覺得金庸小說每一本都很好看，光看他想像出來的各色人物及各式武功，就是一種銷魂享受。

笑傲江湖、捨我其誰

在同一個遊戲中加入所有金庸小說的重要人物及招式，說說容易其實不然，有太多的事物及角色必須取捨，有太多奇異仙境需要安排，還有層出不窮的事件發生及人與人之間的關係糾纏，眞是一大挑戰。但困難也造成遊戲一個很難得的特色，就是目前國內遊戲少見的〝自由度〞。讓玩者在開放式的遊戲環境中，自由選取目前想看的金庸著作，並自由心證的解決目前能力可以擺平的任務。想見見金毛獅王就請往冰火島、想旁觀六大派圍毆互鬥請上光明頂…，遊戲中還可以召募５～６個人進入隊伍中，如一般 RPG 一樣，以誘惑度不一的交換條件找到豪放不羈或一板一眼的人來幫你的忙。



遊戲的主體放在一個虛構的人物身上，由他在各個劇情場景間負責串連的工作，也就是玩者囉！他將主宰整個隊伍的行程及加入隊員的前途，依據個人性格磨練其功力，也就是養成一位武林高手爲其所用，當然在延用不同道德觀及正邪性格不同的人時，就要走不同的路線，有的可以使毒用暗器，有的可以正經八百的習得名門正派的武功。不但不必依直線死板進行遊戲，還可以揑造一個 NPC 的人生發展並創造正派、邪道或亦正亦邪的隊伍。可加入的人物有男有女，包括藍鳳凰、楊過、令狐沖、田伯光、胡斐、張無忌、段譽等。

五湖四海、任我遨遊

劇情和人物性格當然皆截錄自書中，屬性之考量也依人物出現時位於書中的優劣情勢而定，爲了留有養成之潛力，大部份不是很強啦！在大小共十四部金庸作品中，以天龍八部、笑傲江湖、倚天屠龍記及射鵰英雄傳、神鵰俠侶佔的故事事件比例最多，所邀請人物都以耳熟能詳及其有特殊表現爲準，一些比較小部的作品，如鴦鴛刀、白馬嘯西風等，只有一個人物或一個場景出現，但都有一言可概括的劇情交代。



作者：小笨妹

這樣龐大背景造成了山山水水約八十多個場景及百餘人物的出場，物品及道具數以百計，光醫書、毒經、各家武功秘笈就有五六十部，習成某些醫術還可以煉製丹藥，十分神奇。這些幫助練功的書籍除了可以練成一門武功，還有可以增強武功級數（也就是可練至幾重天）、增加醫療力使毒力或解毒力及可以專門製造出暗器的特殊用途，玩者要由個人屬性自己決定什麼人適合練什麼功，才有事半功倍之效。秘笈有小無相功、易筋經、降龍十八掌、吸星大法、辟邪劍譜及刀法、鞭法等。

群俠出馬、一統武林



人物屬性值有這許多，還有隱藏的哦！

奇人怪事充斥遊戲之中～

戰鬥採回合制，以輕功高低決定出手順序及移動力，戰鬥形式有任選角色參加及特定人物參加兩種，在不同的戰略地形可技術性的移動隊員，對付武功高低不同的人物，除了攻擊，還可以用毒、兵器、暗器等，其使用技巧都有專門的屬性值表示，屬性值的表現在遊戲中是很漂亮的一環，除了個人不同的屬性值，還有依行事走向而定的隱藏屬性值，包括道德及知名度等內心指數，其不但決定了隊伍的善惡正邪和遊戲結果，大概也是提醒玩者壞事不能亂亂做吧！戰鬥得到的經驗值將分配給各人，包括正在修練的人，這樣可以增快修練成功的時間，並促成等級提昇，等級提昇後，修練功夫會再少一層阻礙。



戰略式戰鬥、場面盛大、招式逼人

大部分的場景都會有與書中相關的人物出現，當然也可以由玩者帶領自己的隊員到根本不搭嘎的地點去處理事情，例如帶著段譽及張無忌去冰火島，帶著虛竹到光明頂等，只要合情合理，人物沒有因個人事務而離開，都可將人物應用在想用的地方。

場景百變、多重路線

遊戲的畫面是以 3D 斜向立體表現，玩者在整個大地圖上行走，到定點再進入某一場景之中，而離島地點則要以行船方式到達，戰鬥是全畫面的，依所在不同地點的氣候地形有不同的背景。遊戲的場景多為大型連接式的，配合人物行走以捲動方式開展，且依書所述約略有地理上的考據，某些地點將加上迷宮的設計。因為地形多，於遊戲出版時會有大地圖說明，玩家放心不會有迷路之虞。

這樣的表現所有金庸作品，給了玩者很自由的空間發揮，你可以成為江湖上一代大俠，也可成為雞鳴狗盜之輩（當然你不想），但對於曾經看過金庸小說的人來說，不論是大人物或小人物都有其可愛可恨可喜可賀之處，這點也不巧帶動了遊戲無比的張力彈性及耐玩度。

這個遊戲的目標就是要讓金庸筆下的重要人物，都活生生的和你發生互動關係，並且讓你重溫讀書的激動情懷。因為其特殊的遊戲方式、劇情及簡易的選單操作，在今年可以算是水準以上的作品，機種在 486 以上，有著自由的心及有光碟機、4MB 以上 RAM 的玩家們，一定不可錯過這套難得的角色扮演佳作。

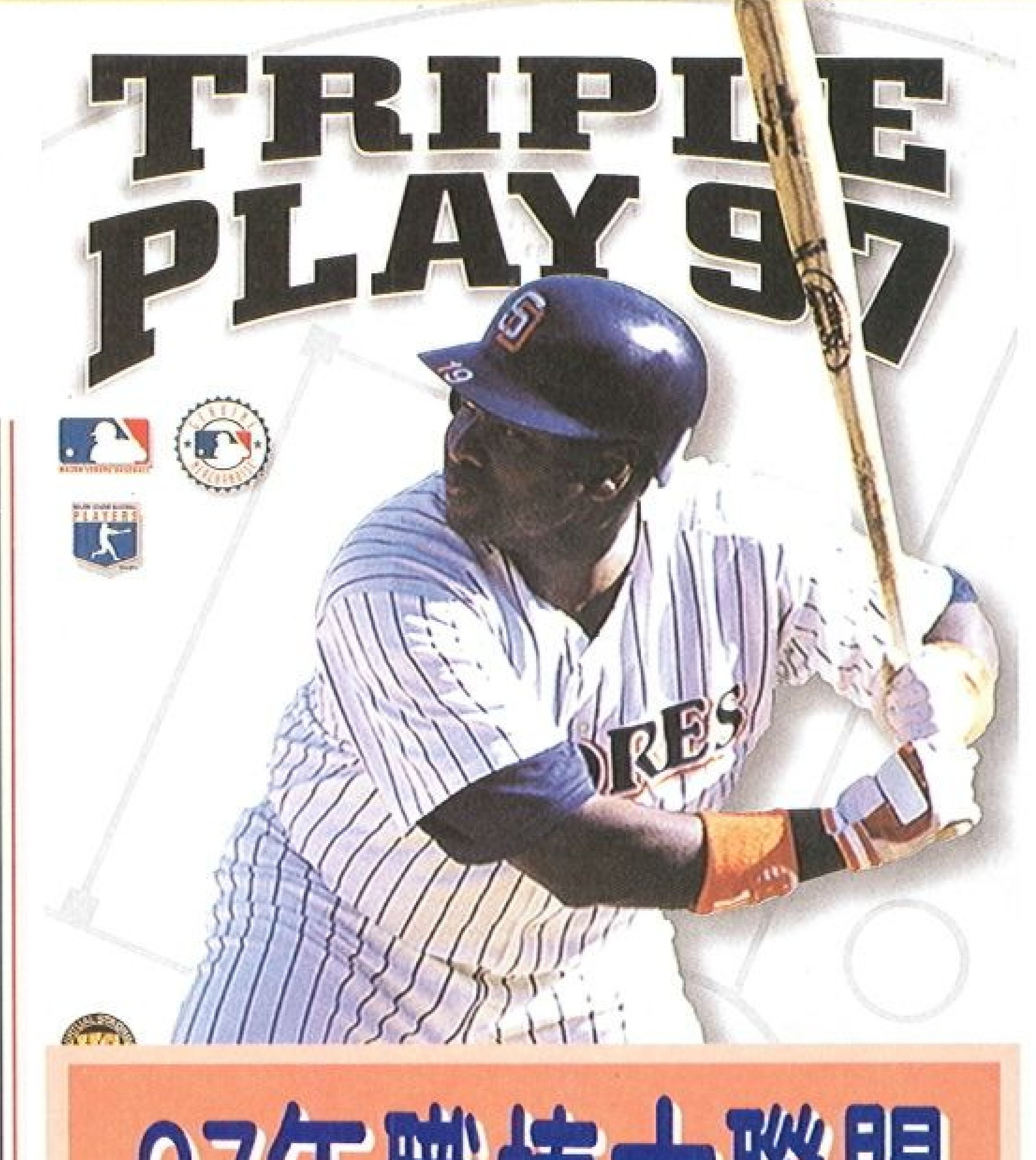


各門各派的家務事，你都要插上一腳！

金庸小說武功大集合！

各大門派勾心鬥角、互有心事…

TRIPLE PLAY 97



97年職棒大聯盟

運動大概可以區分成：要靠大量體力的個人激烈型運動與團體激鬥型重策略運動，激烈型運動像是摔角、賽車、拳擊…，而團體激鬥型重策略運動就相當多了，橄欖球、籃球、與將要介紹的棒球等。棒球可以說是相當重策略性的運動，一個厲害的投手要在投球之間做控制，快速球與慢速球之間互相運用，讓自己的體力能保持在最佳狀態，以期能賽完九局。投補之間也必須有默契，當滿壘兩出局的狀況發生時，情勢就相當緊張，此時整個球場的焦點全注意在投補之間，這兩個人的一舉一動控制了全場的節奏，下一球如何投出，將是一場球賽勝敗的關鍵。至於其他球員也是很重要的，他們要如何以最有利的位置來防禦，讓對方無法得分，甚至演出高難度的接球與傳球動作，來刺殺對手在壘上的跑者。總之棒球是場鬥智又鬥力的比賽，任何人只要一迷上之後　恐怕終身都是棒球迷。


球場外觀

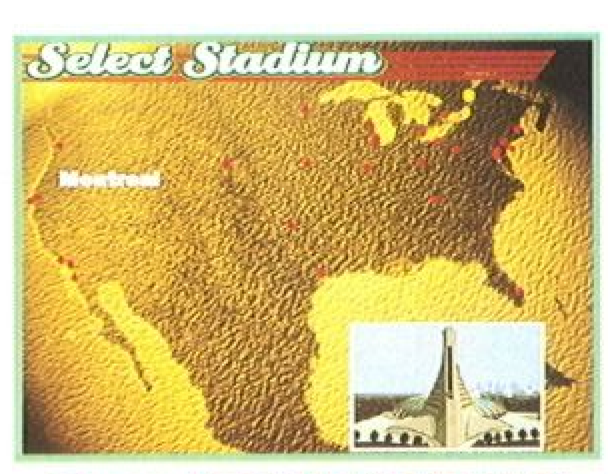
EA 用心、大家放心



場內視野
高視角
慶祝勝利

EA Sport 爲了衆多的棒球迷推出了 97 年美國職棒大聯盟。這套遊戲可以讓你感受到棒球場上那種熱鬧的臨場感與比賽時的緊張氣氛。而且它將美國的 28 個球場模擬進來，所表現出來的風格跟眞的球場幾乎沒有什麼差別，會讓人誤以爲眞的就在球場上觀看球賽。而且每座球場的進場方式都不相同，雖然這只是一個小地方，但是對於廣大的玩者而言，進場的方式不同就會有種被重視的感覺，至少遊戲公司沒用同一個進場畫面混過去。

球賽的方式可以分成兩種控制模式，玩者模式或是經理模式，玩者模式就是控制所有球員，包括投手與內野間的守備。這種模式讓玩者完全主掌整個遊戲的動脈，球投的好壞，也是全操控在玩者手上，如何讓打者上當揮棒落空，也是件能做到的事，爲了保持手體力這也是必需做的動作。內野的防禦，就需要稍微練習一下，等到熟練之後連高難度的雙殺或是如同標題所說的三殺，都是可能會出現的情形。內野與外野可以隨著打者的順序來加以調整，如果打者是巨砲型的打手將守備向後移動，如果對方已經明顯擺出要短打的話，將內野守備往內移動，讓打者的短打策略無法奏效。

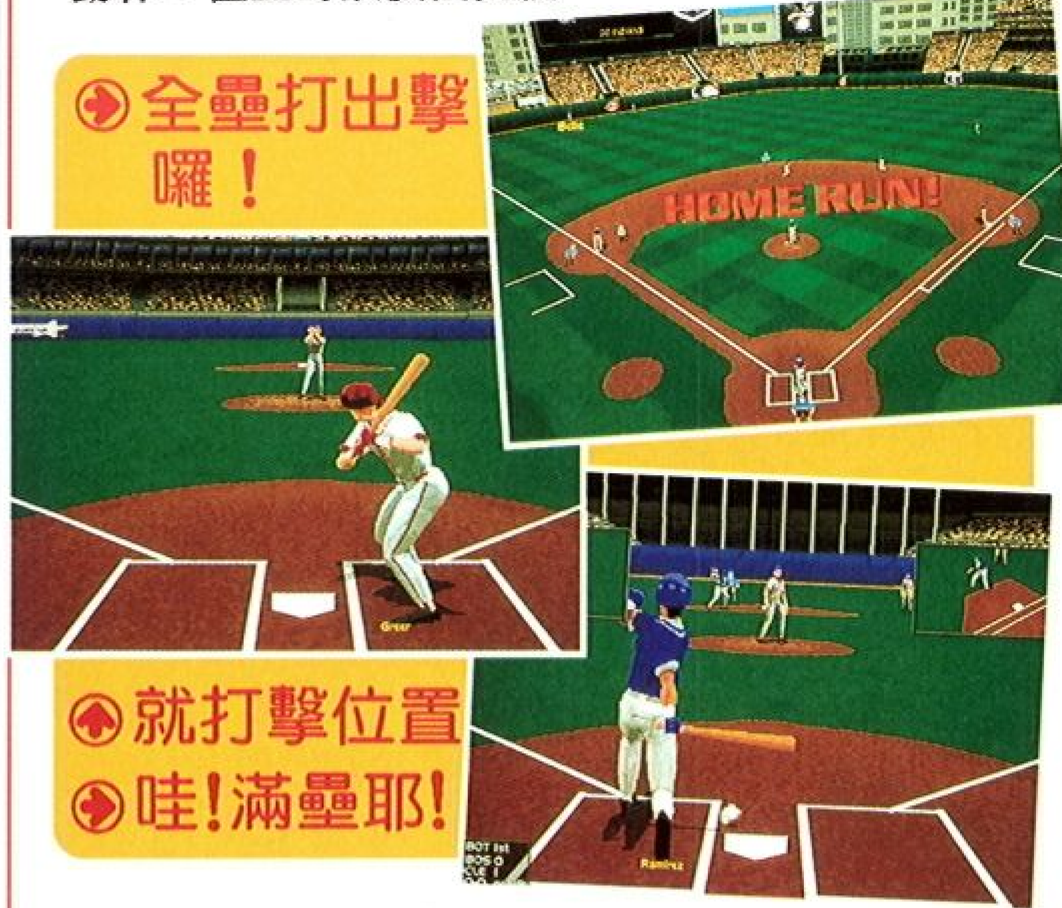


28 個球場供你選擇

球場鬥智、搬上螢幕

由於遊戲設計的精準度相當高，所以玩者可以仔細研究每一隊伍的球員資料，將這些做一個統計，等到某位強打上場時就移動守備位置，來防守這位球員可能擊出的位置，如此一來，將可以演出一場漂亮的防守戰。而投手的投球，就花樣百出了，曲球、指叉球、彈指球，全部在你的控制之中。設置可以投出自己的球路，來讓對方無法打擊，甚至猜不透你的球路。當然球路的變化要經常變換，否則對方熟悉之後，玩者就慘了電腦會針對你的球路，來變應打擊方式，到時所產生的失分就相當可怕了。所以同一種球路千萬不要經常使用，而是搭配不同的方式，做到兵不厭詐的棒球作戰方式。

內野的防禦，確實要熟悉之後才能運用自如，尤其是對方擊出球之後，你要立即判斷誰去接球，接到球之後傳那一個壘包，這些都是剛開始時較困難之處，但是當你熟練之後，內野的防禦將會滴水不漏，演出雙殺也不再是遙不可及的事情。甚至你可以指定守備位置的調整，讓每個場內球員站在最佳的防守位置。如果你覺得自己防守太累，暫時交給電腦幫你防守，也是件可行的事情，雖然樂趣會少了一些，但是玩者將可以全神慣主於投補之間的動作，甚至可以演出完投。



全壘打出擊囉！

就打擊位置

哇！滿壘耶！

手腦並用、TRIPLE PLAY

玩者攻擊時，也有相當多的選擇，長打、短打、打帶跑…等等。就全看玩者如何發揮，打擊時也可以指定打擊位置，讓強棒的打者揮出驚人的全壘打，或是出乎人意料的短打，就全掌控在你的手指之間。壘上跑者也是隨時聽你的指揮活動，強制盜壘、強迫取分、雙盜壘都是可以做出來的動作，雖然危險性會比較大，但是成功上壘之後，那種喜悅的滋味是沒有任何東西可以代替的，所以當玩者在打擊時好好研究對手的球路，然後因應球路改變打擊位置，那麼分數的取得將不是一件困難的事。當然壘上跑者做太多危險動作，會影響一些屬性，所以必要的時候再採取強制取分的方式，否則傷了寶貴的球員，那可是划不來的。

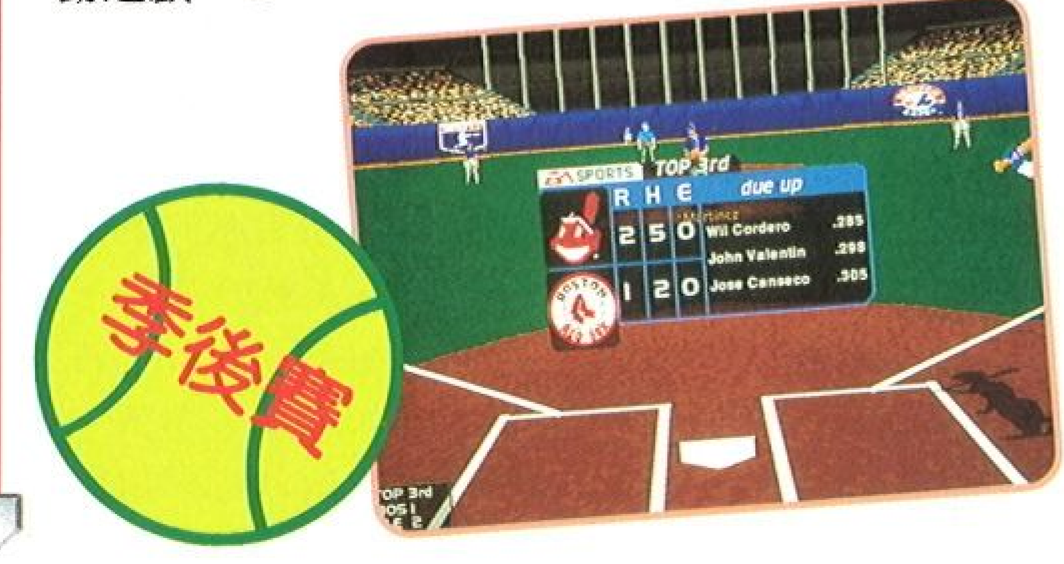
經理模式簡單的說就是，指揮球員的打擊，而不上場作戰。別以爲這是輕鬆的工作，每局比賽你都要絞盡腦汁，當防守時你要指示投手投那種球讓對手出局，壘上有人時你要指揮守備如何調整，以及投手下一球是投球或牽制壘上跑者，反正防守時，只要有人上壘，那將是經理模式最傷腦筋的地方了，如何演出完美的防守，將是你要熟思身慮的重點了。換成打擊時就是要讓打擊手上壘，一旦上壘之後就是要得分。雖然講這些是多餘的，但是如何讓壘上跑者跟打擊者配合，又是考驗你決斷力的時候了，盜壘是可行的，但是盜壘能否成功，就要靠打擊手的配合。甚至可以演出一場漂亮的打代跑戰術，反正棒球場上，所有的伎倆都可以在這款遊戲中用上。經理模式是注重在策略方面，所以仔細研究每個球隊的特性想對策，那麼勝利的成果是不會摘取的。



交換球員

全壘打比賽

97 年美國職棒大聯盟、有精美的畫面、逼眞的球員動作、擬眞的球場與火熱的比賽。幾乎將棒球所有的精華都模擬進來了，當然音樂也是相當令人振奮的，從開頭到比賽結束音樂都不曾冷卻過，播音員的精彩播報也從頭到尾一直出現，基本上 97 年美國職棒大聯盟，是一款聲光效果極佳的運動遊戲。



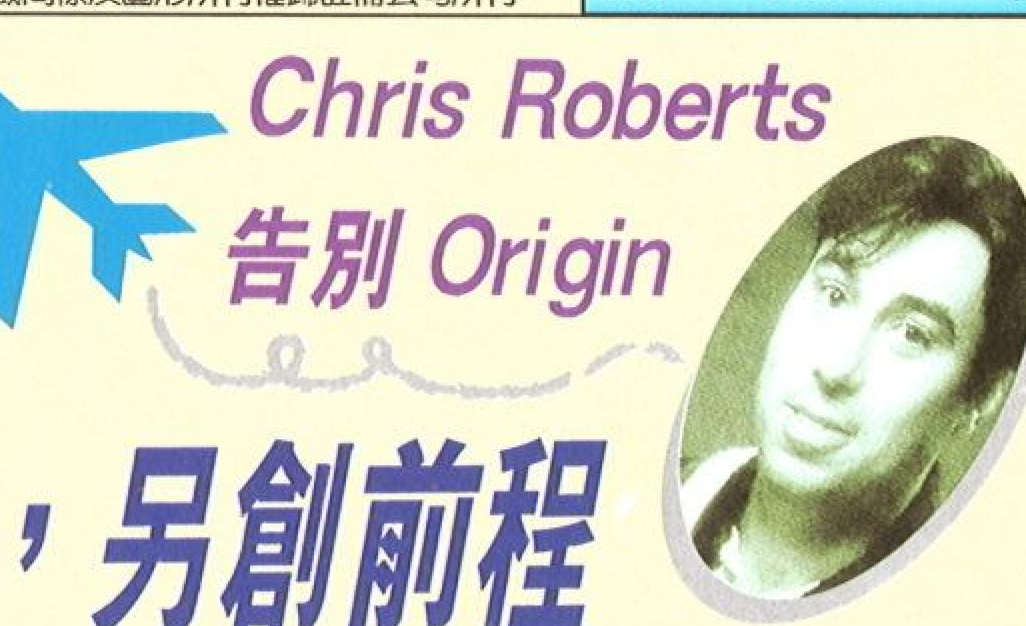
登記/局版臺誌字第 8603 號
帳號/40423740
廣告/(07)8151063

軟世新聞

Soft World News

焦點新聞：專訪日商TGL公司





Chris Roberts 告別 Origin，另創前程

〈駐美作家莊振宇 美國報導〉

曾設計 Origin 的銀河飛將系列以及陸空戰將的飛行模擬之王 Chris Roberts 已於最近離開 Origin，並且自創公司。

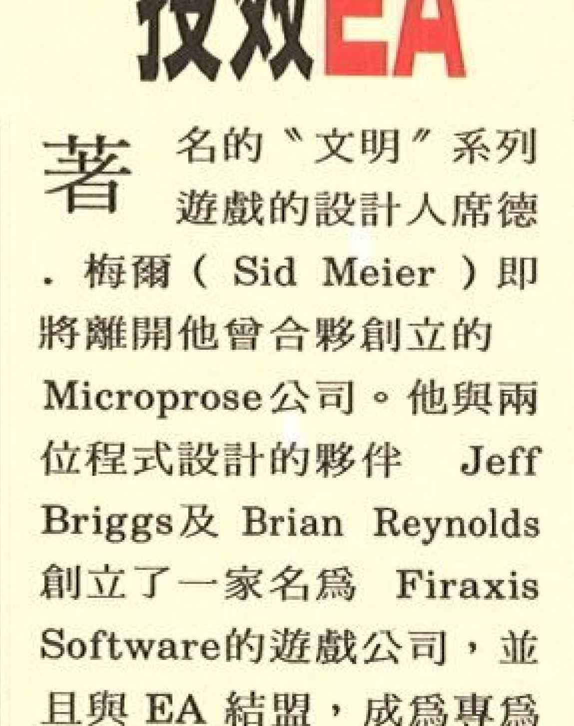
Origin的發言人 David Swofford 向本刊表示：Chris Roberts 與 Origin的告別是屬於友善的告別，就像許多的好萊塢導演，在成名後就想要離開原屬的公司，到外面另創自己的前程。Chris Roberts 新組了一家軟體公司，叫作 Digital Anvil。該公司與 Origin 的總部一樣位在德州的奧斯丁（Austin、Taxes），目前他們公司還在準備中，並且正因資金問題尋找投資人。由於 Chris Roberts 與 Origin 所簽的約還未到期，所以到目前都還沒有什麼大的動作，不過等到期後（約在本刊上市時），我想他就會對外公佈新公司的事宜。

有關銀河飛將的版權問題，David Swofford 表示所有的版權都還是由Origin擁有，事實上，銀河飛將五已然開始製作，取代 Chris Roberts 的是Origin的資深遊戲監製 Dave Dawning。由於目前遊戲設計仍在起步階段，所以對於遊戲的故事及內容，David Swofford 不肯透漏。

Chris Roberts 的經紀人 Galen Savana 在本文截稿前與本刊的駐美事務所連絡，他表示目前 Chris 還未決定公司未來的營運方式，但是已可以確定的是，Chris 將會製作一些如同銀河飛將四這一類的大成本遊戲以及一些網路多人連線遊戲。目前 Chris 正在到處找尋資金，並且如果有亞洲的遊戲公司有興趣，不排除合作的可能。由於 Chris 與 EA/Origin 的關係良好，以後所生產的遊戲將可能由 EA 代爲發行。

Digital Anvil 將與九月開始運作，希望 Chris Roberts 可以帶來更好玩的遊戲。

"文明"遊戲之父 Sid Meier 離開 Microprose 投效EA





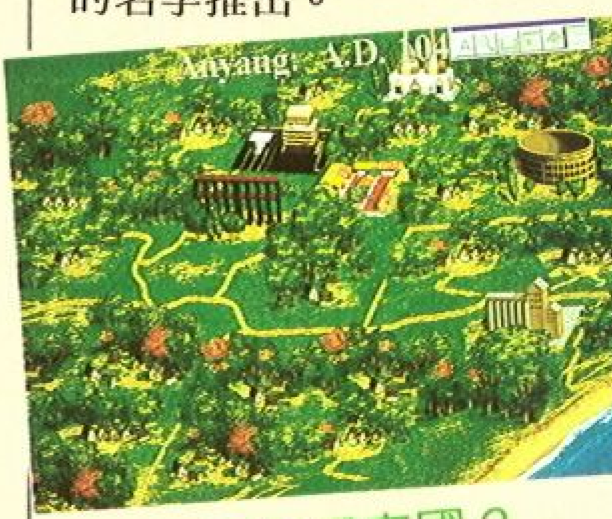
〈駐美作家莊振宇 美國報導〉

著名的〝文明〞系列遊戲的設計人席德．梅爾（Sid Meier）即將離開他曾合夥創立的 Microprose公司。他與兩位程式設計的夥伴 Jeff Briggs及 Brian Reynolds 創立了一家名爲 Firaxis Software的遊戲公司，並且與 EA 結盟，成爲專爲 EA 設計遊戲的公司。

目前，Sid Meier 礙於與 Microprose 所簽的合約必須完成其最後一套幫其所設計的遊戲：Magic：The Gathering，該遊戲將於夏末秋初時推出，之後，Sid Meier 將會有足夠的時間來經營其新公司。

Spectrum Holobyte（Microprose 的母公司）的公關部向本刊表示：〝我們希望 Sid Meier 的新公司能夠成功，但是我們對失去了像他這樣的人才感到宛惜。〞當然，Sid Meier 的出走將會對 Microprose帶來莫大的衝擊，Microprose 所有的暢銷軟體都是由 Sid Meier 所設計，如 Civilization、Pirates、Railroad Tycoon 等產品。雖然 Microprose仍然擁有這些遊戲的版權，但是失去像 Sid Meier 這樣的熱門人物，勢必會讓 Microprose 的業績大受影響，看來，Microprose 將會調整其未來的遊戲設計走向。

對於與 EA 結盟的事情，Sid Meier 表示：〝我一直希望與一家能夠讓我自由發揮，並且擁有足夠資金能讓我放手去設計的出版公司合作，EA 是電腦遊戲界的巨人，它擁有全世界最大的行銷網，這就是我所要合作的公司。〞據 Origin 表示，以後由Firaxis Software所設計的遊戲將會以 Origin 的名字推出。



↑文明帝國 2

網際網路毫無隱私，惡玩家無所遁形

〈編輯部報導〉

軟體世界為造福玩家，特於本社全球資訊網頁上設立聊天室、留言版、以及討論區等開放言論功能，原意乃與讀者們交流，並且增加電腦遊戲同好們與本刊的互動性，原是一番美意，卻被少數不肖玩家濫用，於上述等區域口出穢言，出言不遜，甚至對少數的女性使用者進行性騷擾。本刊已開始採取行動，目前已然逮到數個犯人。

一般玩家常誤以為網際網路上有很大的隱私權，其實不然，當玩家進入本刊網頁時，本刊之伺服器將會記錄玩家的動作、來源、以及進入之時間，在聊天室之中更會記錄玩家的言論。再說，新版的Netscape 以及 Microsoft Internet Explorer 在連上任何一個網頁時，都會傳出一組特別的號碼，依照以上種種資料，本刊可以查出任何一個玩家所使用的服務名稱以及該服務的負責人員，由於玩家們所使用的網路伺服器對於玩家的網路活動也有記錄，所以很輕易的就可以查出是何人所為。

以下為兩個案例：

案例 1 位於加州的某玩家（當事人未成年，故不公佈姓名），使用美國貝爾電話公司之網路服務連上本刊網頁，並且在討論區上留下不堪入目之穢言。經筆者查詢之後，致電貝爾電話公司，請求查明並懲戒該玩家。數日後，貝爾電話公司之代表律師 Keith 致電本刊，並且表示已然查出該玩家為何人，據 Keith 表示，由於該玩家乃由加州的電腦連至本刊位於紐約之伺服器，因而屬於州際犯罪，違反美國電腦通訊法，由於該玩家尚未成年，因此僅以致電其父母警告了事，不過貝爾電話公司已然取消其帳戶，並且無限期不能使用該服務。

案例 2 某一美國東北大學（ North Eastern University ）學生（該校要求不要公開該學生之姓名）在本刊聊天室上口出穢言，並對數位女玩家進行口頭性的性騷擾，由於當時筆者並未上線，因此在數位玩家以電子郵件向筆者報告之後，筆者檢查了近 125 的聊天室記錄，並且將所有該玩家的上線資料整理出來。

筆者隨即連絡東北大學電腦處管理員 Chris Johnson ，並且將所有該玩家的上線記錄傳送給他，經過 Chris 三天的查詢後，發現有一學生的上線活動與本刊所提供的全部吻合。以下是東北大學致函本刊的內容：

〝對於該學生的行為，本校深感抱歉，目前本校已關掉該學生之 Slip/PPP網路帳戶，並且亦將其校內的電子郵件帳戶關掉。我們將於數日之內請他來向我們作一番交待，他現在必需重新閱讀本校之電子網路使用規則並且簽名。這是目前我們所能作的，但是由於貴社所蒐集的罪證確鑿，他將會發覺自己麻煩大了。〞

由於數位網友對該玩家恨之入骨，在逮到其人時，大家莫不拍手叫好。本社在此感謝東北大學的 Chris Johnson 通力合作。

後記

軟體世界尊重言論自由，但是不齒濫用言論之徒。網頁的開放言論園地，立意本是良好的，若有玩家再次出言不遜，本社將會追究責任。

紙上風雲不斷 AD&D系列的紙上遊戲登台現身

繼魔法風雲會，Star War，MiddleEarth，等紙牌遊戲在台灣風行之後，越來越多的玩家希望進一步了解美式家庭娛樂，為了使大家眼界更開拓，〝古悅軒紙牌推廣俱樂部〞進一步引進AD&D-FQ，DL ，Diplomacy ，等紙上遊戲。 AD&D FQ 為進入AD& D 世界的一塊敲門磚，玩家可以透過這組套件輕鬆進入AD &D的世界；AD&D DL則是一組進階套件，有完整的 AD&D TRPG 元件，頗有收藏價值。 Diplomacy 是一套簡易戰棋遊戲，並有網路板，進行起來輕鬆有趣。

除此之外，對原有的紙牌部份也引進AD&D系列作品－spellfire（目前已發行至第四版）。這是國外唯一能與magic抗衡，發行至四版的紙牌遊戲，背景是台灣玩家相當熟悉的 AD&D 世界。除了幻想作品外，科幻類的名作 STARWAR ，STAR TREK，也有相關的紙板遊戲與收集紙卡，並有蜘蛛人， SUPERMAN ，等漫畫英雄的相關紙牌，須要進一步資料的玩家可以電洽

02-3932549 光華商場 古悅軒
03-4225057 曾先生 07-2515556 漫畫之森



TGL 台北分公司の社長

日商TGL●公司 台北分公司

記者：加賀悅司 台北獨家專訪

今天本記者很榮幸的為各位玩家採訪到日商公司 TGL ，說起 TGL 公司可能各位有些陌生，但若提起古大陸物語傳說（ FARLAND STORY ）這套遊戲，玩家可能就想起來了，事實上古大陸物語傳說最近在日本已經要出第八集了，以日本遊戲市場激烈的競爭環境來看，一套遊戲能出至八代且賣座頗佳，就可了解到其遊戲的魅力度了，而如日中天的日商 TGL 公司，又為何會來台設立分公司呢？這不僅令人感到好奇，是否戰雲密佈的台灣遊戲市場又將令另添一新變數呢？且看以下的分析與採訪，我們將為各位採訪的對象是台灣分公司的總經理－堀川浩則先生，（底下訪問簡稱堀川）。

記者：我們知道 TGL 公司在日本是頗富盛名的公司，請簡介一下貴公司的歷史及發展？

堀川：我們公司成立於 1984 年，初其營業的項目以電腦系統相關之軟硬體為主，至 1991 年有鑒於遊戲市場的蓬勃發展，決定開始展開遊戲製作的計劃， TGL 公司的第一套遊戲 SWORD DANCER 即是由在下所企劃製作的，至目前為止我們已經有約 20 套左右的遊戲上市，除了大阪總公司外，另外在東京、神戶、福井也設有分公司，台灣分公司則是今年 3 月左右開始設立的。

記者：既然貴公司在日本已有數家分公司，為何又會想來台灣設立分公司呢？

堀川：關於這個問題我想是這樣的，這幾年來台灣市場比起以往有了相當長足的進步，因此我們也越來越重視台灣人才的挖掘與栽培，除此之外台灣市場的成長也讓我們相當吃驚，當然這或許與台灣電腦教育的普及與電腦使用率節節上升也有關係，更重要的就是本公司為了未來國際化考量也陸續將一些分公司設立於海外，台灣是我們第一個設立的海外分公司。

記者：那您對台灣或亞洲地區市場的前景有何看法？

堀川：亞洲地區市場可看見的就是將逐步取代歐美成為世界之重要商圈，這其中日本、台灣、韓國、新加坡、香港、中國等將會是扮演主導地位的角色，但以遊戲或軟體市場而言卻令人相當擔憂，問題點就在於市場很大，可是一半以上的市場都被拷貝軟體（即大補帖）給

侵蝕了，我經常去光華商場做市場調查，但往往可發現道路兩旁放有一千元一片的盜版 CD 在販賣，裡面竟然有 30 幾套遊戲甚至 WINDOWS 95 ，OFFICE 系列也全部找得到，這在先進國家是絕不可能存在的事情，更誇張的是警察經過也視而不見，台灣不同於其他東南亞市場了，不應該還有如此的情形。

記者：貴公司未來在台灣市場或國際市場上有何經營計畫？

TGL 公司（日本）系統事業部



堀川：我們首先要在台灣進行的就是市場調查與認識台灣的電腦業界，市場調查一直就是我們公司相當重視而且不能欠缺的步驟，由於我們對於台灣市場的了解有限，因此完整而詳細的市場調查，會對於初期市場的經營相當有幫助，至目前爲止我們定下了移植軟體、經營市場、企業形象推廣等種種工作，未來將陸續進行軟體開發，硬體週邊代理及其他高科技新產品的輸入或輸出，至於在國際市場上：韓國市場已成功販賣並持續擴展業務中，而歐美市場將因文化的差異性，會有與亞洲市場有不同的作法。

記者：那您可否談談對台灣的印象？

堀川：我第一次來台灣約是一年半前，那時感覺台灣交通很複雜空氣不太好，但現在住在台灣 4 個月左右後，我發現自己非常喜歡台灣的一切，其中小吃、中國料理、夜市給我最深的印象，一般人熱情親切的態度也讓我這個外國人頗爲窩心，自己最喜歡的小吃則是粉圓豆花，台灣的社會相當平和，經濟的行動力也頗另人吃驚，本人相信 TGL 台灣分公司將可在此良好的環境下有所發展。也希望台灣的各同行給予指教。

TGL 公司（日本）遊戲設計部

記者訪問至此雖然意猶未盡，但由於堀川先生很忙只好暫時就此打住，但訪問至此也明白所有問題皆以仿冒嚴重佔第一，這或許是需要政府與各公司的合作才可改善，但是各位讀者別忘了你們才是消費者，也就是說拒買仿冒品、不用仿冒品，如此仿冒商也就無法存在了，要不然那一天本土遊戲公司沒了，外商拒絕進入台灣市場，到那時或許才是大家的不幸。

TGL 的 HOME PAGE:http://www.tgl.co.jp

SEGA GAME 將在暑假期間和大家在PC上見了!!

華麗的家庭電腦玩具卡帶，現在終於可在PC上玩了，鼎昌公司此次決定聯合SKC和日本SEGA公司一起共同展開PC GAME事業。

首先將SEGA公司的遊戲機“SEGA SATURN”用的卡帶轉換成CD-ROM用的PC GAME來介紹給大家，鼎昌公司預定在9月上旬，把已上市，且在“SEGA SATURN”中廣受玩家及青少年歡迎的“VIRTUA FIGHTER”優先推出，並估計每月公開上市1-2支的SEGA PC GAME。

原本設計於家庭遊樂器用的遊戲往往無法在PC上展現其華麗的技法，如欲在PC上執行，則需作轉換並使用具備3D VIDEO CARD及其它特殊裝備亦能驅動。

鼎昌公司日後所發行上市的SEGA PC GAME中，現已挑選出來的有12種之多，鼎昌公司並且預定在明年（1997年）2月以前全部上市，同時，鼎昌公司和SKC以及日本SEGA公司，往後爲了共同開發事業，預定每年約上市20種遊戲產品來發展PC GAME的事業。

預定9月上旬發行的VIRTUA FIGHTER PC GAME（立體快打PC版）訂價爲NT$1000（全省同步上市，請拭以待）SEGA PC絕對讓您玩得過癮!!同時，爲了饗熱情的玩家，於9月5日起至9月9日止在外貿松山展覽館所舉辦的1996年消費性育樂多媒體展活動期間，舉辦限量特價特賣活動，只要您在玩場購買“VR快打PC版”，即可享受9折的超低價優惠，限量壹仟套，機會不多敬請把握。

● 鼎昌實業股份有限公司
● 洽詢專線：（02）662-5266（代表號）

黑鷹戰鬥搖桿 V.S. 白鳶數位搖桿



各位玩家在使用一般搖桿時，心中永遠都有一個痛：就是爲什麼我的搖桿不耐操？現在起，再也不用擔心平價搖桿的品質問題，歌騰推出的新一代搖桿－『黑鷹（Black Hawk）』將改變這個局面，“黑鷹傳奇”將成爲市場的新焦點。

黑鷹是歌騰新一代的平價戰鬥搖桿，可是卻擁有專業搖桿所具備的功能。當使用黑鷹玩遊戲時，將可發現一般廉價搖桿常出現的定位不準、手部酸疼的情況不再出現，因爲黑鷹的體貼、細心、卓越、專業，讓家在遊戲中更加得心應手。

還在羨慕那些Ultra 64或Saturn的朋友請注意！砍騰即將推出新一代的『白鳶』數位搖桿（For Gravis GrIP& Game Port），讓您的PC和Ultra 64或Satrun不相上下。

擁有十個數位化按鍵的『白鳶』，是繼暢銷世界的GamePad後新一代的產品，相容於任何支援PC搖桿的遊戲。『白鳶』內建Y-Cable，可讓兩人同時立體對戰，若是還不過癮，可接在Gravis的GrIPMultiPort上，享受四人同時捉對撕殺的快感。此外，簡便的鍵盤模擬功能，不必擔心遊戲的相容性問題，更可依個人喜好變換喜歡的設定。接上『白鳶』，歡樂的遊戲世界大門永遠爲您敞開。

黑鷹的特色
- ●人體工學特殊的握把設計，加上貼心的部扶手，鬥使用也不會覺得酸疼。
- ●四組靈敏的按鍵，讓您在遊戲中享受火力全開的快感。
- ●厚實的底座，固定性高
- ●平滑順暢的節流閥裝置，翱遊天際將不再只是夢想。

白鳶數位搖桿特色
- ●支援Gravis GrIP，可加強多組按鍵及多人控制。
- ●包含四方向控制盤、共10組的獨立按鍵。
- ●內建Y-Gable，可兩人同遊，且依然各有獨立的10組按鍵。
- ●全新數位介面，可讓遊戲效能提昇12%～15%。
- ●具自動校正，並符合Windows 95即插即用。



歌騰資訊股份有限公司
台北市八德路一段5號2樓之2

TEL:(02)322-3220 BBS:(02)357-9920 telnet://bbs.double.com.tw http://www.double.com.tw



3D動畫的新境界(上)

作者/莊振宇

筆者測試所使用之配備

機器 A：
主機：雙 Pentium 200 Pro + 512K Pipeline Burst Cache
記憶體： 128MB EDO Ram
硬碟： 9GB Maxtor SCSI- 3 Ultra Wide （ 256MB 虛擬記憶體）
顯示卡： Diamond Fire GL 8MB Dram + 8MB Vram (Open GL 相容)
作業系統： Windows NT 4.0 Workstation
螢幕： Sony Trinitron Multiscan 17" sf
輸入設備： Watcom 數位繪圖板

機器 B：
主機： Pentium 166 + 512K Pipneline Burst Cache
記憶體： 32MB non- parity ram
硬碟： 2GB Quantum EIDE Mode 4 硬碟
顯示卡： ATI 3D Xpression 2MB Dram
作業系統： Windows NT 4.0 Server
螢幕： Sony Trinitron Multiscan 15" sf
輸入設備：光華牌滑鼠 (就是雜牌的啦！)

兩臺機器以 IPX10 Base 網路相連

測試軟體： Kinetix 3D Studio Max

前言

筆者一向對 3D 動畫深感興趣，從 3D Studio 3.0 推出之時，筆者就到處買書來看，一直到 4.0 推出之後，筆者都還是其擁護者。在上個月的某一天，筆者的同學打電話來，告訴筆者 Autodesk 的子公司 Kinetix 將於紐約市舉行一場軟體發表會，要求筆者一起參加。由於那時筆者根本不知道 Kinetix 是什麼東東，所以心不甘情不願的花了很貴的車票前往。到達之後才發現原來是 3D Studio Max 的發表會，整場下來 Kinetix 的員工實地介紹了許多 Max 新增的功能，讓筆者看得目瞪口呆，久久無法相信自己的眼睛。在場有數位員工曾參與 ID4 星際終結者的動畫工作，於是便拿了電影中的場景實地示範，筆者才發現原來電影中的動畫是那麼容易就可以繪製出來。

在會場還展示了數套 3D 繪圖軟體，筆者覺得若不與臺灣玩家分享，那就太可惜了。所以筆者便從砸下重金，以六折的媒體特價購入所有的軟體，才完成了這篇報導。

3D Studio Max

本軟體雖以 3D Studio 爲名，但是不知道讀者是否發現了，本軟體不像其前作一般在名稱後面灌上版本號碼。那是因爲 Max 與前幾代的操作介面完全不同，但是在操作方法上卻還是一樣。 Max 在操作上的親和力很高，讓剛開始使用的玩家能夠很快的上手，這也是一項在 Windows 下跑的優點。



3D Studio Max 的包裝
3D Studio Max 的主要操作介面

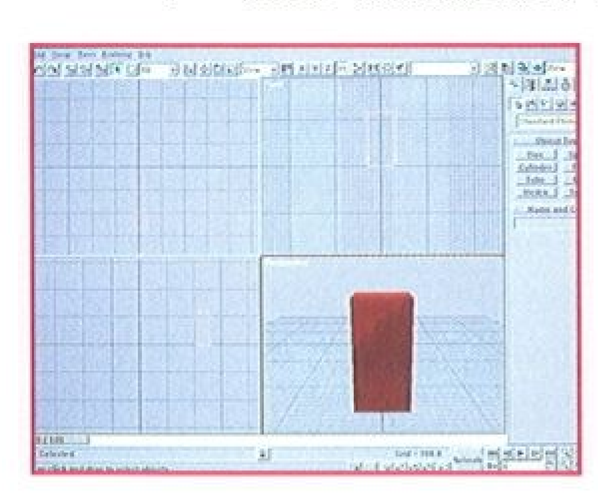
3D Studio Max 是一個物件導向 (Object oriented) 的繪圖程式，也就是說，每一項功能或是每一項物件都可以當成一樣的東西處理，讓程式中所有的功能可以交互使用，使本身的變化更多。以下筆者將爲各爲介紹一些基本的功能以及較專業的功能。



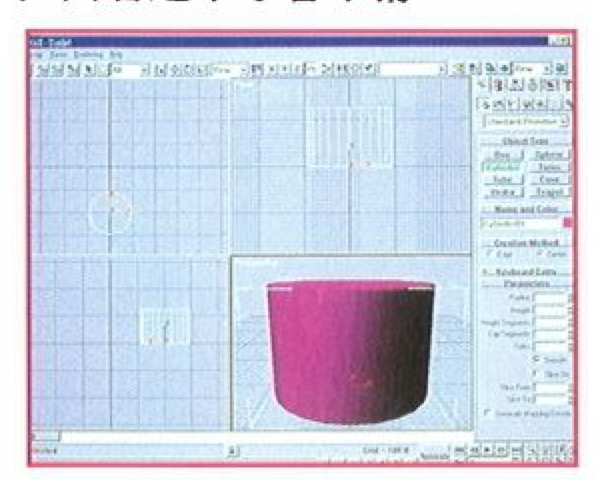
基本 繪製功能

基本圖型

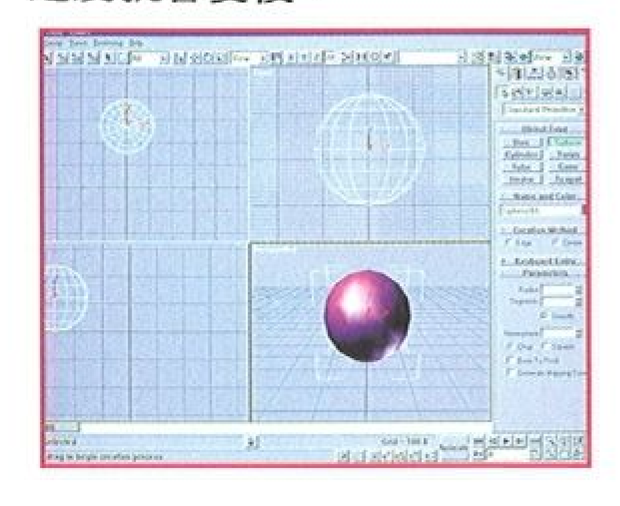
每一個複雜的 3D 圖型皆是由數個簡單的幾何圖型所構成，如果玩家能夠正確的組合各種圖型，並且精確的設定每一個圖型的屬性，那繪製一張 3D 畫面根本就不是難事。在 3D Studio MAX 中，玩家可以繪製以下幾個基本圖型：



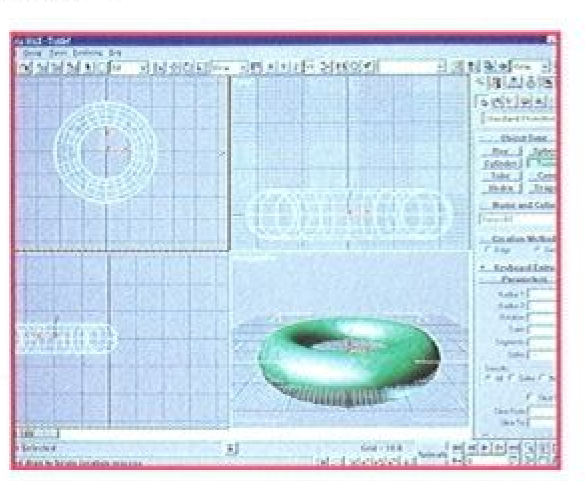
■正方體，原本正方體是由六個面所購成，但是玩家可以經由畫面右方的操作介面設定使該正方體由更多的面組成，如此玩家若要對正方體進行一些特別的動作，如扭曲、彎曲、或是變型的功能時，整個表面看起來才會平滑。



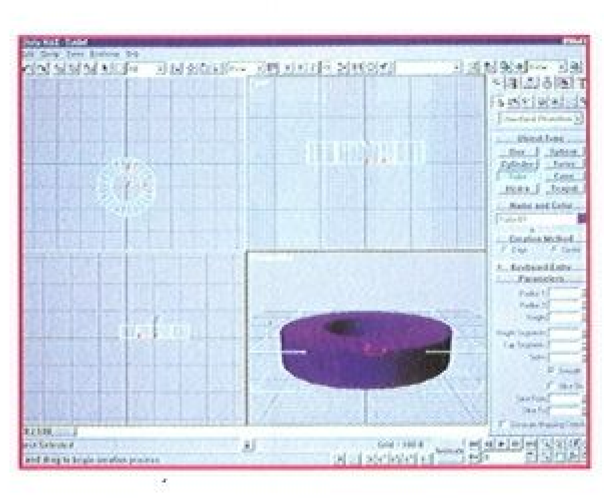
■圓柱體，由於物件的邊是圓型，所以玩家若設定越多的面，物件看起來就會越圓，但是相對的電腦的處理速度就會變慢。



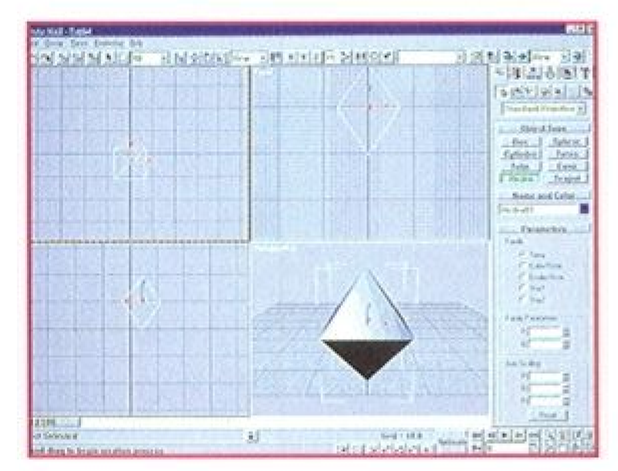
■圓球體，畫面上的圓球體是由120個面所組成，因此看起來不是很圓，但是玩家若增加到240個或是360個面，那整個球體看起來就會相當圓滑，不過，如果玩家會將球體放得很大，那就得要設定更多的面。



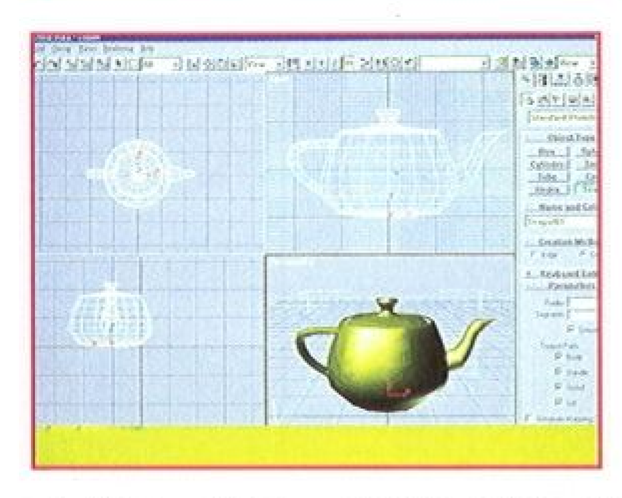
■甜甜圈型，通常用以繪製環型的物件，如果加以處理，亦可用來繪製水管的彎區處。



■圓筒型，通常筆者都使用這項功能來繪製杯子，或是筆筒等物件。玩家可以自由設定半徑，共有兩組，一組爲圓心到外邊的距離，另一組爲圓心到內邊的距離。玩家可以自由設定高度以及實心的厚度。



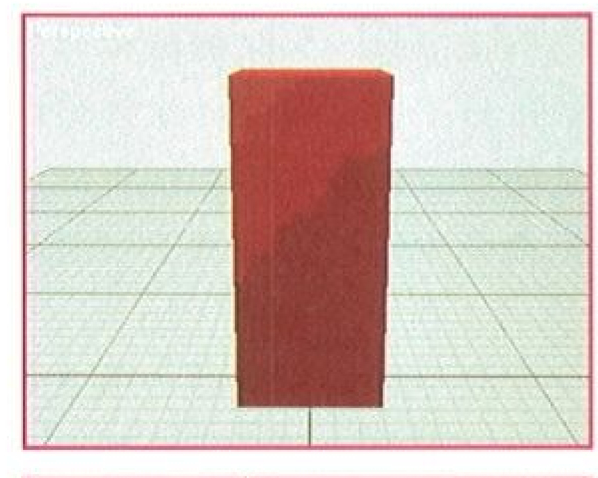
■菱型，用來繪製鑽石或是一些飾品時最常用到的功能。



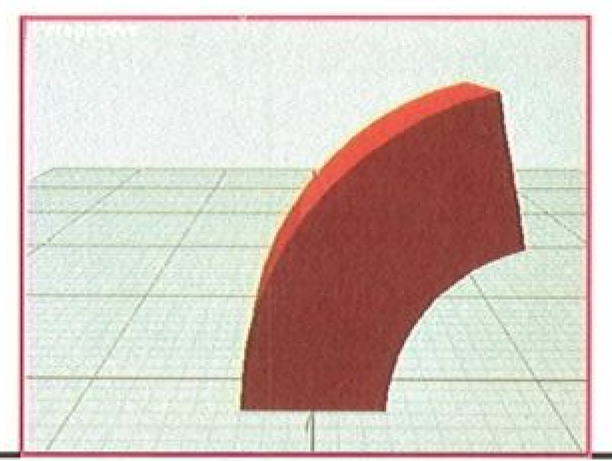
■茶壺，筆者不知道爲什麼 3D studio MAX 會有一個繪製茶壺的功能，既然如此，爲什麼不設一些繪製桌子、椅子、等等圖型的功能呢？

變更屬性功能

在繪製了一個基本圖型後，玩家可能想要改變一下圖型的樣子，這時，玩家可以在所要修改的圖型上按一下，然後進入位於右方的變更介面，在這裡玩家可以對所選擇的 3D 物件進行各種修改，不但可以改變圖型的屬性，還可以改變其外觀，以下是數個改變外觀的功能：

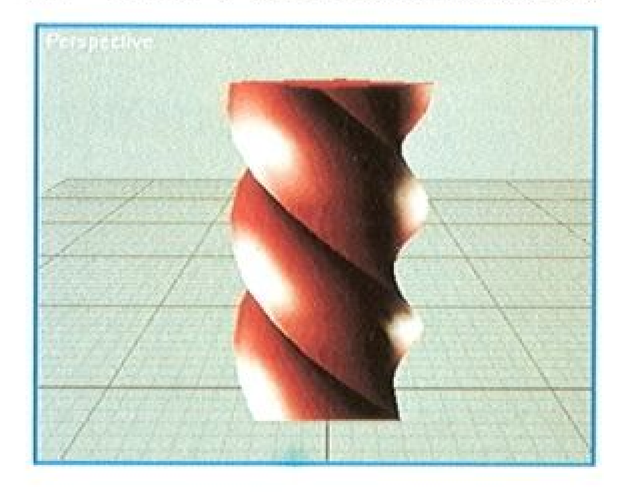


■這是一個筆者所繪製的四方體，還沒有進行過任何改變前的樣子。



■筆者對該四方體進行 35 度的彎曲之後的圖型，由於筆者設定該四方體由

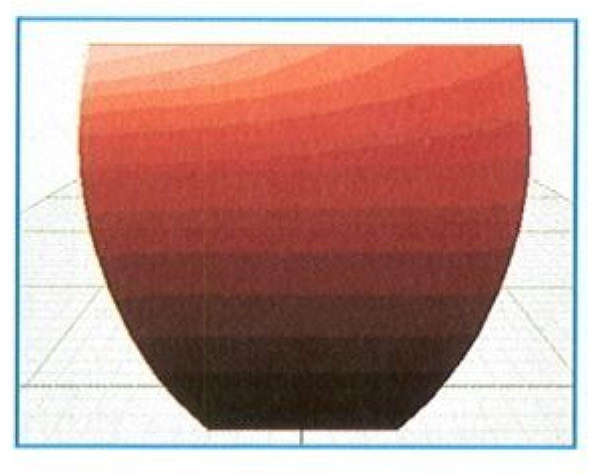
250 個面構成，所以彎曲面會有弧型效果，如果說筆者當初在繪製該四方體時，僅設定 6 個面的話，那就不會產生弧型的效果。



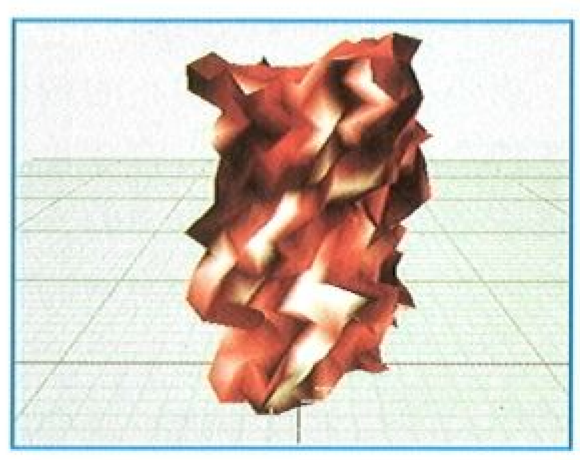
■扭曲效果，筆者將四方體扭曲四圈後的效果，這樣看起來是否有王宮所使用的樑柱的效果呢？簡單的兩個動作就可以製造出一個類似柱子的 3D 物件，因此，繪製 3D 圖型並不是很難。



■玩家也可以在同一個物件上進行無限次的效果處理，像圖片內的圖型就將四方體彎曲後然後再扭曲的結果。



■這是經由 Taper處裡過的效果，其功能是將一個 3D 物件的某一面進行放大縮小。

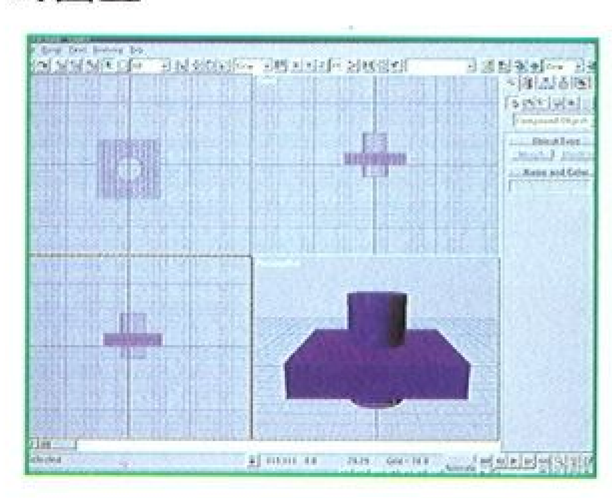


■ Noise 功能，顧名思義，就是在 3D 物件上加上雜訊。一般玩家在使用像 Photoshop 的 2D 影像處理軟體時，使用 Noise 個功能可以加上不同的雜訊，而這裡的功能則是加上 3D 雜訊。如果筆者在一個大型的平面上使用本功能，那就可以模擬凹凸不平的地型了。

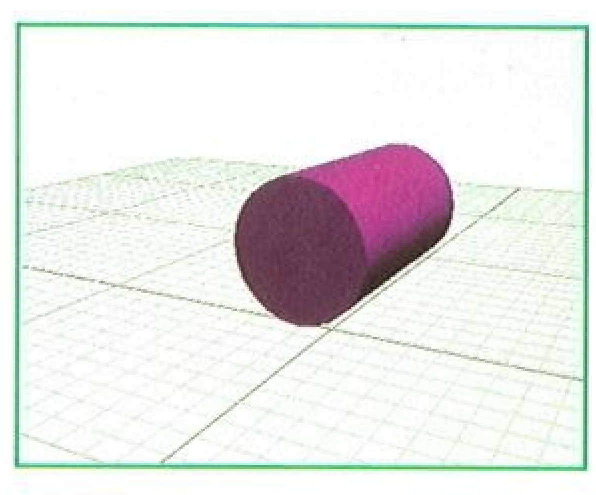
3D Studio Max 尚有許多更高深的處理功能，由於一一介紹相當費時，有興趣的玩家可購書自習。

布林運算功能

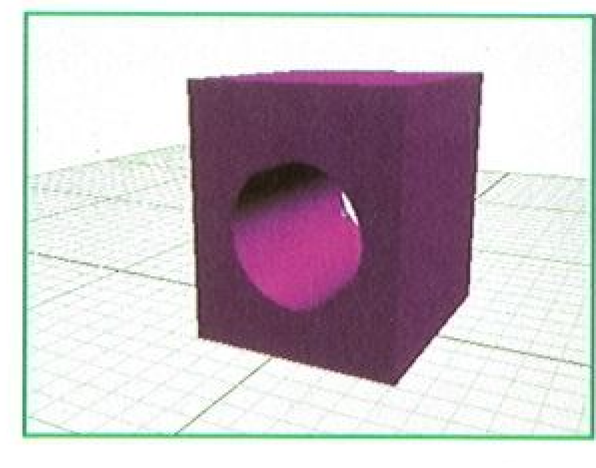
公元 1847 年，英國數學家 Georage Boolean 發明了一套計算系統，可以用來計算兩個物件的交互關係，此項系統極為重要，至今仍應用於電腦的程式設計中。這套系統稱之為布林運算。3D Studio Max 利用這套系統，讓玩家可以利用兩個圖型進行布林運算以繪成一些特別的圖型。



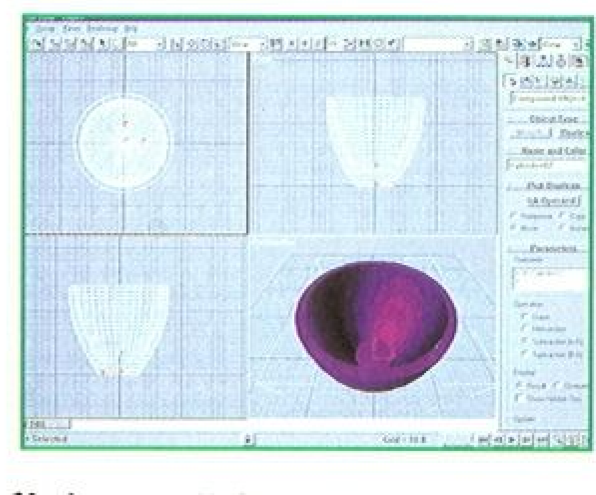
■聯集，這項功能可以讓兩個 3D 物件交疊在一起但是自動去掉重疊的部份。這項功能用來繪製交叉的水管很有用處。



■交集，這項功能可以將兩個物件重疊的部份保留下來，但是卻去掉其他的部份。



■差集，這就好像數學的減法一樣，處理方法是 A 物件除去與 B 物件重疊的地方，或是 B 物件除去與 A 物件重疊的地方。



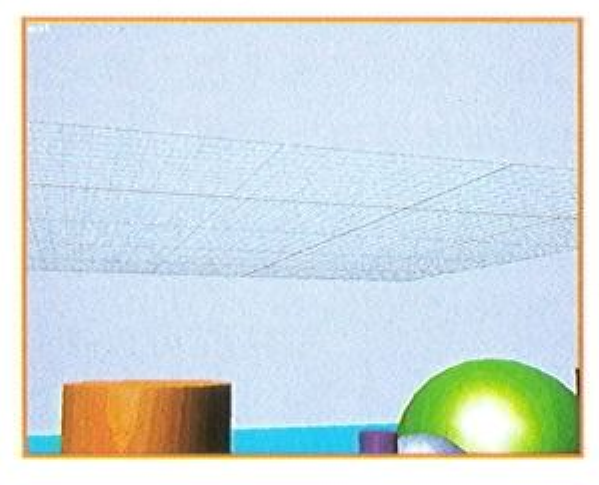
■布林運算的應用，筆者使用兩個型狀相當的碗狀物體將它們重疊，然後使用差集功能將重疊部份及 B 物件移去，因此就形成了 A 碗中間被挖出一個 B 碗型狀的 3D 物件。

套霧效果功能

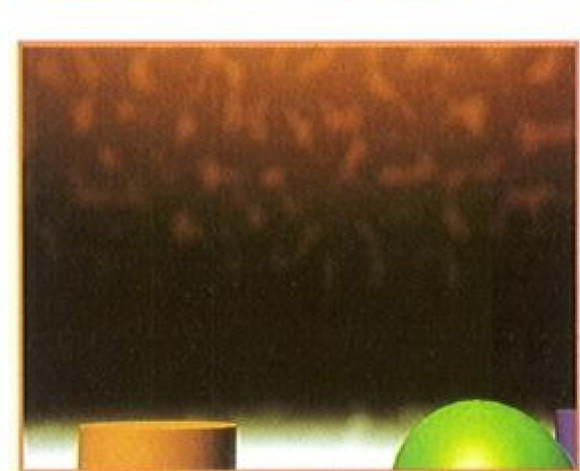
在繪製 3D 圖型時，如果要讓圖型本身看起來一望無際，那勢必要花很多時間，因此，筆者特別喜歡使用此項功能，製造煙雨朦朦看不清楚



的效果，如此一來就可以不必畫太多的圖型就可以構成一張完整的圖片。玩家亦可以將該功能作為雲的效果使用。



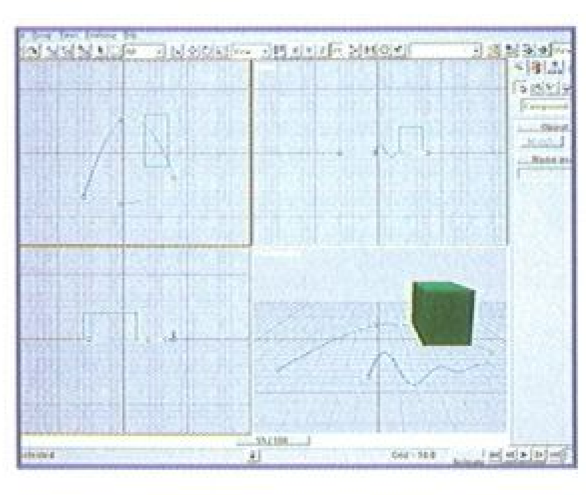
■這是未加上雲霧效果的圖片，看起來平淡無奇。



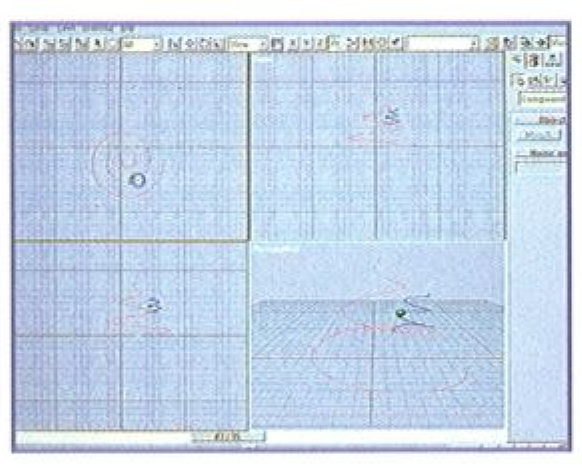
■筆者在這張圖的上下兩端加了霧的效果，整個畫面看起來就有不同的感覺。

動畫路徑設定

在 MAX 中，玩家可以設定一個物體在動畫中的路徑，而且設定容易，讓玩家可以準確的控制物體的移動方式。



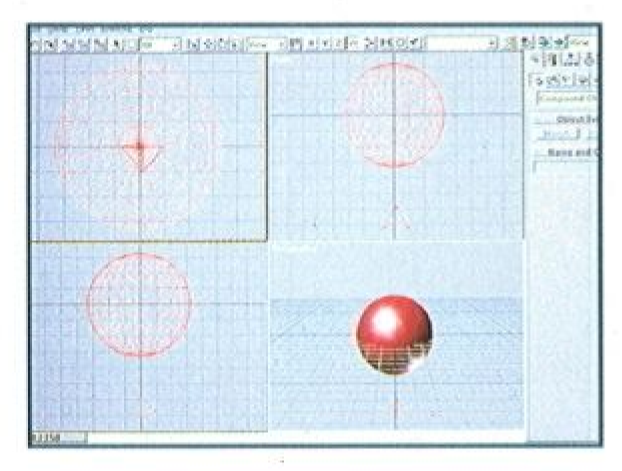
■在張圖中，玩家可以看到虛線就是該正方體所將移動的路線。



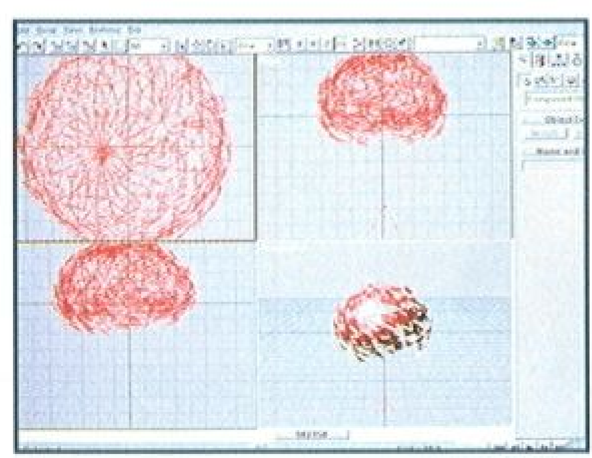
■由於 MAX 是採用物件導向處理，因此玩家所設定的路徑亦可以當作一個物件來處理。本圖中所示範的就是一個例子，玩家可以看到，一個圓球正在螺旋的路徑上走，但是該路徑卻又沿著另一條路徑走。

炸彈的功能

在 3D Studio Max 中，玩家可以輕易的設定炸彈，讓在其範圍內的 3D 物件產生分解爆炸的效果。炸彈本身的力量以及影響方向都可以自由設定，爆炸的碎片數目則是依物件本身所構成的面數來決定。



■球體原來的樣子，玩家可以看到下方的三角型體是炸彈的所在位置。



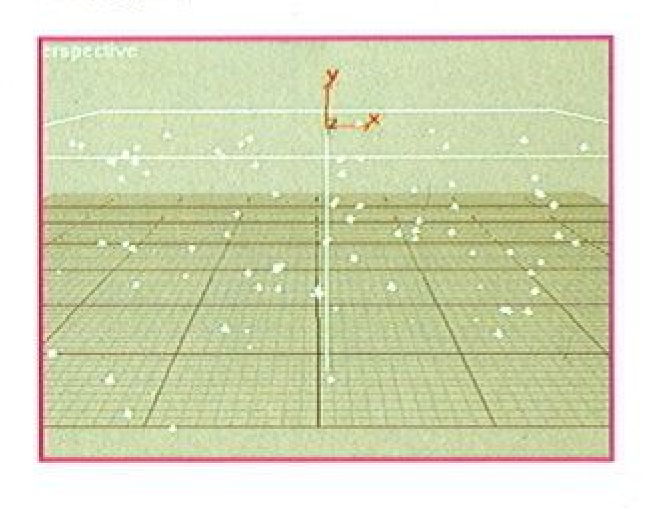
■在這一些連續圖片中，玩家可以看到位於下方的炸彈力量使得所有碎片在分解開來之後產生向上彈的現象，但是由於筆者預先設定的地心引力值，所有的碎片在爆炸力量結束後便往地面掉下。

進階圖型處理

分子系統（Particle System）：

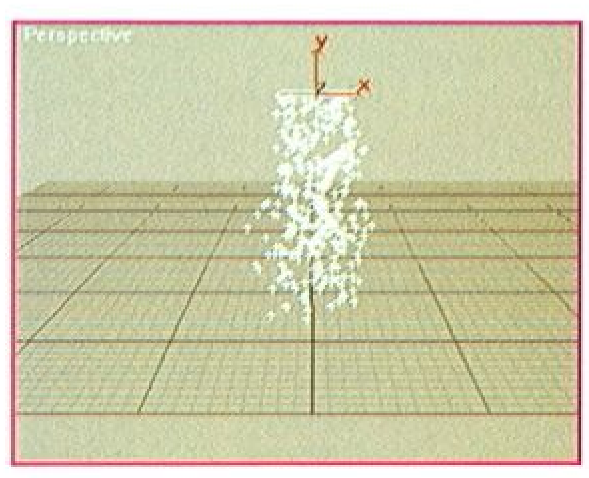
在平常的情況下，設定 3D 物件是一件相當輕鬆的事，但是若玩家要製造飛機的噴射引擎、下雨、下雪的效果、或是水流動以及瀑布的效果時，那有怎麼辦呢？製造成千上萬的小圓球也許可以解決問題，但是這是一個相當不實際的作法，這時，玩家可以利用在 MAX 版本中新增的分子系統來達成目的。

分子系統，顧名思義就是對粒子進行處理的系統。首先，玩家要在 3D 模組上設定一個發射器，這一個發射器可以為任何形狀，但是都是平面的，它的作用就是讓玩家設定一個將粒子射出的區域。接下來，玩家就要為所將射出的粒子調整屬性了：

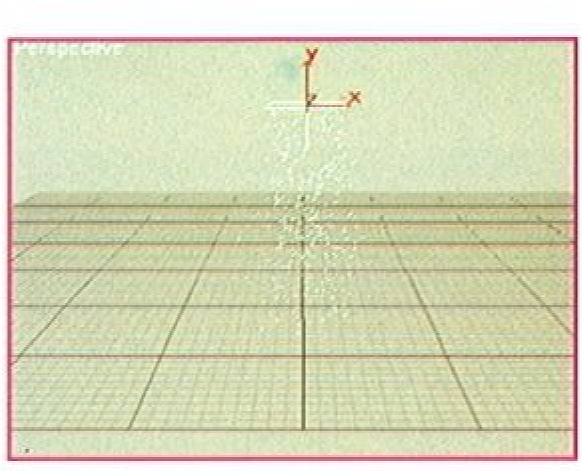


■玩家可以看到，圖中上方的矩型部份為發射器，筆者將粒子的形狀設定為雪花，然後將移動速度調慢，並

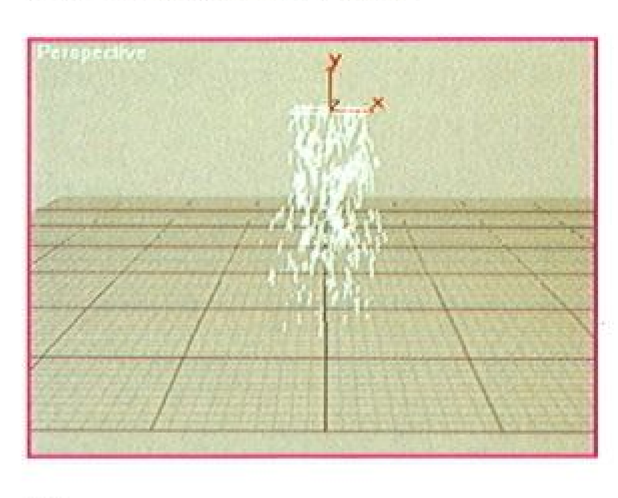
且密度調低，如此一來看起來就很像雪花徐徐從天而降一般。



■相對的，如果玩家想要製造大雪的效果，那只要將密度及速度都調高，就可以達成目的。



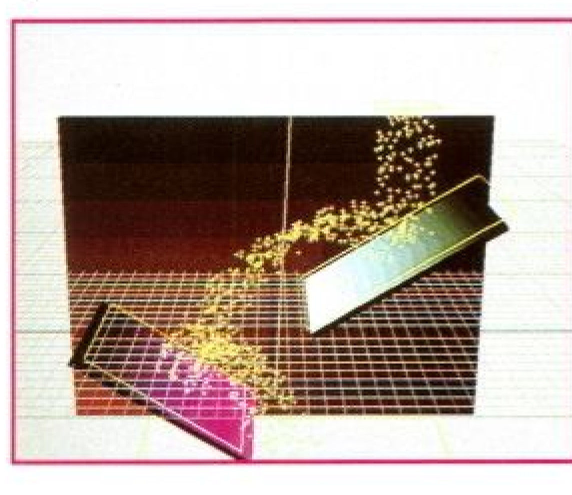
■筆者將粒子形狀調爲小點，如此一來可以製造沙漏的效果，如果玩家將速度調快，亦可以模擬一包粉狀的東西被倒出來的樣子。



■現在筆者將粒子的體積調爲長型，這時若將速度調快，就是傾盆大雨，若將速度調慢，則變成毛毛雨的效果。

物理系統：

對於粒子的移動方式，玩家可以經由物理系統來控制，物理系統是專爲分子系統所設計的一套模擬眞實世界物理運動的系統，實際的功能如下：



■玩家可以看到這張圖，這是一張使用分子系統然後加上物理系統的圖。最上方的黃色三角型爲燈光，用以照亮整個 3D 模組。在其下面的黃色平行四邊型爲粒子發射器。玩家可以看到，筆者在中間繪製了兩塊板子，但是眞正令粒子反射的不是那兩塊板子，而是筆者所設訂的附在板子上的黃色反射板，所有的反射面都要設定一塊反射板才會對粒子產生作用，不然的話，即使那邊有一塊板狀的 3D 物件，粒子也會穿透過去而不會產生反射的情形。

最下方的黃色矩形是爲“地心引力”，玩家可以自由設定引力的力量來改變粒子移動的加速度。玩家也可以將引力射爲負值，這樣所有的粒子就會往上方飄。

以上種種的功能，僅爲 3D Studio Max 所擁有的衆強大功能的 1% 而已，筆者大略介紹，讓玩家可以了解到底 3D Studio Max 可以作一些什麼。這是一套非常強大的軟體，因此許多遊戲公司都使用本套軟體來製作遊戲，以下爲使用 3D Studio Max 所設計的遊戲一覽表：

Rebel Assault 、X-Wing 、 Imperial Pursuit 、 B-Wing 、 Tie Fighter 、 Defender of the Empire 、 Mega Race 、 Frankenstein 、 El-Fish 、 Syndicate 、 Theme Park 、 Magic Carpet Mission Criti-cal 、 Shannara 、 Under a Killing Moon 、 SimCity 2000 、 SimEarth 、 Ultima VII/ Serpent Isle 、 Ultima VII/Black Gate 、 Strike Commander 、 Wing Commander II Special 、 Op1 Wing Commander II Special 、 Op2 Wing Commander II 、 Vengeance of Kilrathin 、 Pacific Strike 、 Ulitma VIII 、 Wings of Glory 、 BioForge 、 Outpost 、 Gabriel Knight 、 King's Quest VIII、 Tony La Russa Baseball 3 、 Lands of Lore 、 Command & Conquer 、 7th Guest 、 11th Hour

對於有興趣的玩家，可以到坊間購買 3D Stu-dio MAX 的書籍。據臺灣上奇科技表示，介紹 MAX 的書目前正在編輯中，相信不久就可以推出。本套軟體臺灣售價約爲十一萬臺幣，可以向臺灣歐特克或是上奇科技購買。原版軟體附送三本精美印製的使用手册，內容編排非常細心，玩家可以一步步的根據指示來學習使用本套軟體。原版盒中還有一個硬體鎖，玩家必需將該所裝於電腦的印表機阜才可以正常使用軟體。雖然筆者知道在坊間的大補帖以及網路上的 IRC 都有破解版的 3D Studio MAX ，但是還是要奉勸玩家使用原版的軟體，如此才能支持軟體作者。

筆者將在下期繼續位各位介紹一些 3D 的繪圖軟體，包括用來繪製人物的 Character Studio以及用來製造眞實光線效果的 Lightscape Visualization System 。敬請玩家期待。



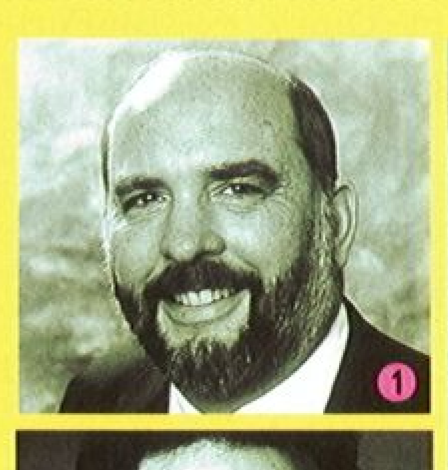
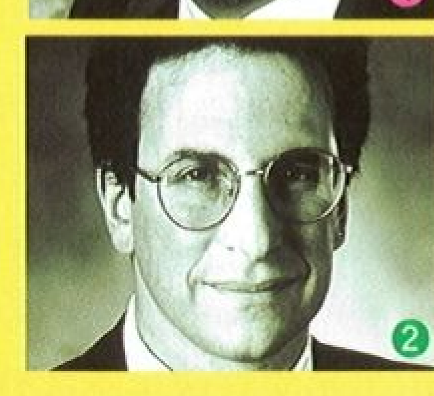
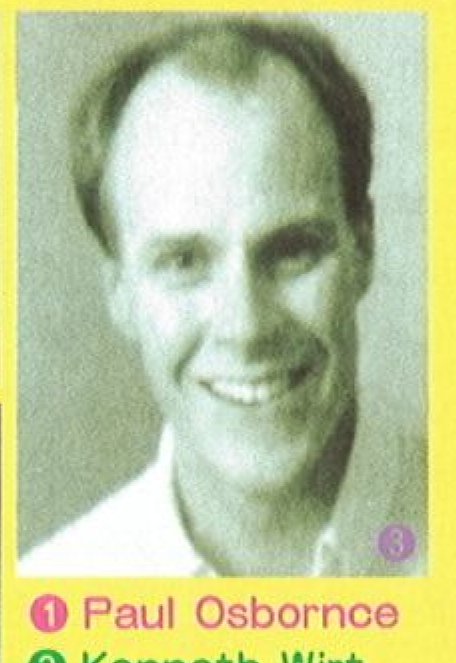




3D遊戲的未來展望

參加者介紹

Paul Osbornce　美國微軟個人電腦部門多媒體總監
……………………………以下以O簡稱
Kenneth Wirt　Diamond Multimedia市場行銷副總裁
……………………………以下以W簡稱
Jim Carlton　Creative Labs圖型部門產品行銷經理
……………………………以下以C簡稱
Jim Ferran　Silicon Graphic〝眞實計畫〞(Project Reality)的總監
主持人：
Chris　Lindquist　PC　Computing　雜誌特約編輯
……………………………以下以L簡稱

❶ Paul Osbornce
❷ Kenneth Wirt
❸ Chris Lindquist

座談內容

L：…嗯，看來這次我們請到了不少人才來解答各位的問題。在臺上與我站在一起的是由一些極力於 3D 發展的公司所派出的代表，而這些公司所發展的 3D 周邊就是各位在未來即將使用的產品。我們邀請到了 Jim Calton-Creative Labs 的圖型部門產品行銷經理； Jim Ferran-Silicon Graphic〝眞實計畫〞的總監；Kenneth Wirt-Diamond Multimedia 市場行銷副總裁；以及 Paul Osborne－美國微軟個人電腦部門多媒體總監。

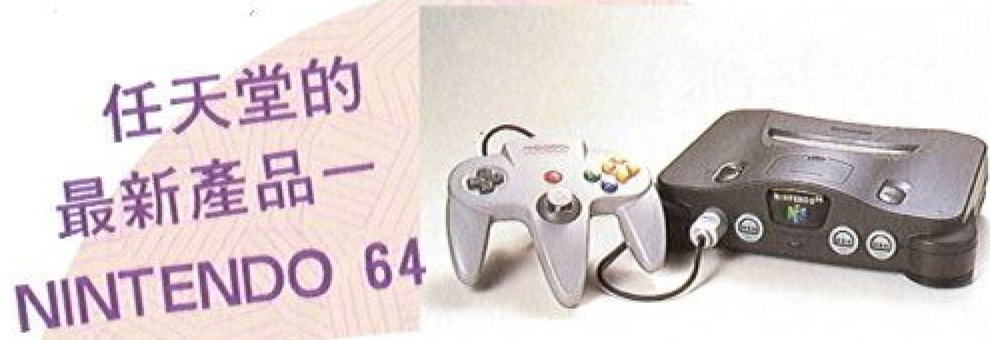
現在我們來聽聽他們的意見

我們將讓 Jim Ferran 首先發言。

F：謝謝你 Chris。我是 Silicon Graphics 的 Jim Ferran。“眞實計畫”是一個由我們與任天堂一起合作的計畫，是一個即將爲了植入於任天堂 64 的引擎，主機已在樓下的展覽場展覽，我希望你們都已看過了。

讓我來給各位介紹一下 Silicon Graphics 的背景。我們致力於 3D 這方面已有 15 年的經驗，你們也許在電影界聽過我們的名字。我們也生產了一些 3D 動畫的軟體，還有 3D 處裡的 IC 晶片。軟體硬體相輔相成，讓我們在 3D 界已占有一席之地。

任天堂的
最新產品－
NINTENDO 64




現在，我們藉由任天堂 64 將 Silicon Graphics 的產品進入玩家的客廳內，這還是開天荒的第一次 Silicon Graphics 的產品打入一般玩家的市場。如果你仔細看看這一個產品，你會發現它亦簡亦精。簡單的晶片結構讓這項產品的成本低於250元美金，而精密的晶片設計讓本產品達到處理高水準 3D 動畫的境地。任天堂 64

作者：莊振宇

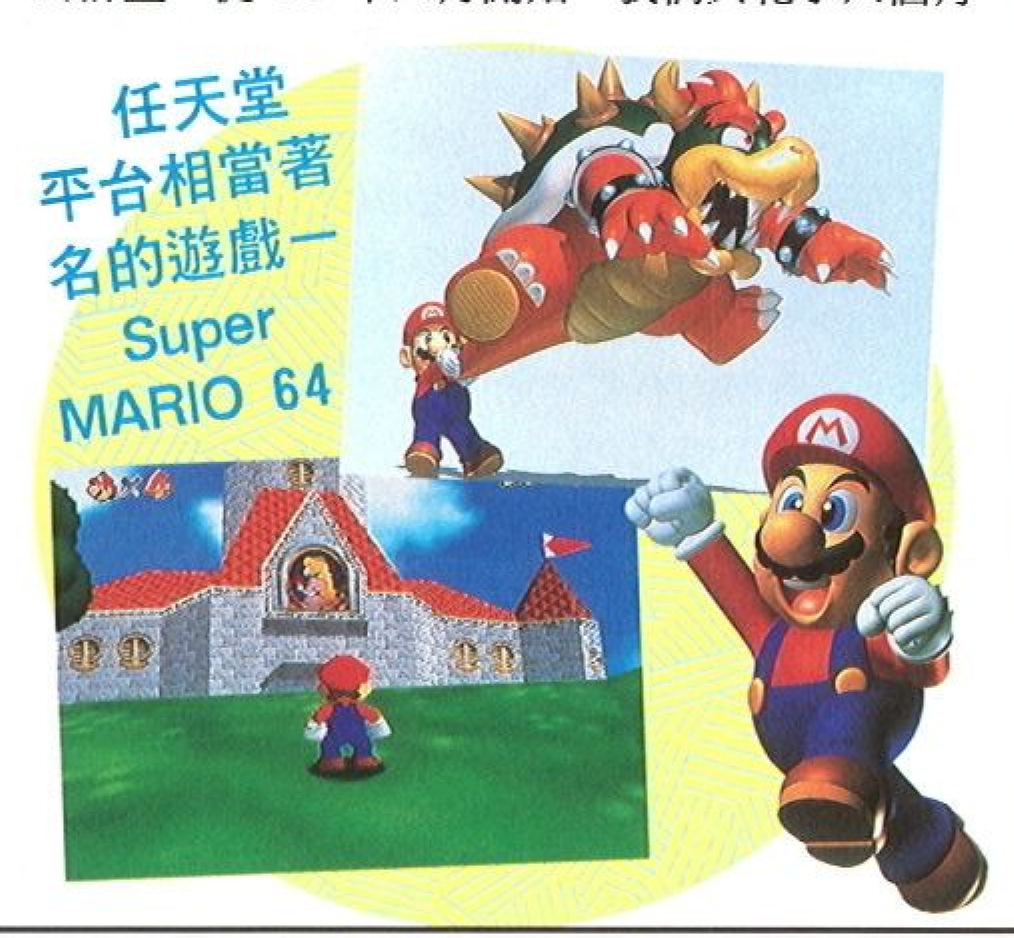
的中央處裡器及浮點運算器內部皆是由兩百萬到兩百五十萬個導體所構成，以具有處理大量資料的能力。

大家現在所看到的情形是前所未見的：將最新的半導體技術研究成功後馬上推出於大衆市場上。這些晶片是與 NEC 使用 0.35 微米的技術所製造，整個晶片組的處裡能力讓我們感到相當滿意。

我上面所說的情況正是現今科技市場的走向，將一項新科技應用在專業高科技以及大衆產品上。專業高科技的應用可以加快產業的進步，而大衆產品的應用可以提供生活的品質。看看任天堂 64 的圖型，那看起來可不是由什麼普通的電腦所繪製的圖型，而看起來卻像是 20 萬美金級的高級圖型工作站所繪製的，我們所作的，就是將 20 萬美金的設備改進到一般玩家可以負擔的價位。

我們現在來看看這一類的產品在這麼多年以來的發展經過，早在 1987 年SGI就推出了一套叫做 GT 的機器，那是一部眞正的互動式的 3D 投影系統，接著，我們開始發展材質黏貼、圓邊…等功能，這些都是本公司發展的“眞實引擎”的功能，直到最近，本公司又推出了一套使用“無限眞實”（ Infinite Reality ）的產品，更大大的增加了 3D 圖型的眞實度。以上所述的各級產品代表著電腦 3D 動畫的科技正以一日千里的速度發展，身爲 3D 圖形工作者，我們並不喜歡將兩種不同等級的產品拿來比較，然後說甲產品是乙產品 X 倍的能力，因爲，在 3D 市場上，新推出的產品擁有全新的功能，不是光是將舊有的產品加以增強而已。

如何能夠讓市場上的公司使用已有的 3D 技術並運用其產品上對於消費者來說才是最重要的。當我們的“眞實引擎”於 92 年九月推出之時，我們開始與任天堂洽商，然後在 93 年六月時，我們便與任天堂開始合作進行開發任天堂 64 的計畫。從 93 年六月開始，我們共花了六個月


任天堂平台相當著名的遊戲一 Super MARIO 64

的時間紙上作業，草擬眞正產品的功能及外型。接著，一直到 95 年三月，我們開始設計其晶片組。

這也是遊戲設計人員實際有一臺機器可以寫程式的時候，問題是，如果設計師從 95 年三月才開始設計遊戲，那麼遊戲絕對趕不及讓大家在今天就可以看到，在日本，這部機器於下個月就要推出，如果我們要在機器推出之時就有許多遊戲推出，那麼程式設計者便要在機器眞正存在之前就開始設計，如果是這樣的話，那麼他們是用什麼設計遊戲的呢？如果你在會場中看到超級瑪琍 64 ，那正是一個使用眞實引擎所發展出來的遊戲。在設計該遊戲之時設計師們不是使用任天堂 64 ，因爲當時該機器根本不存在，他們使用的是 20 萬美金價位的圖型工作站，而任天堂 64 就是以250元美金的價位模擬圖型工作站級電腦的宗旨所設計，所以在第一部機器問世之時，軟體就已經被設計好了。

程式設技師們在拿到機器時，他們就開始了末期的修改工作。眞正的任天堂 64 與圖型工作站相比，也許少了一些功能，也許多了一些功能。根據實際機器的功能，設計師們便要對遊戲作一些小小的修改，並且使得軟體更加完美。一部好的機器要有好的軟體才能發揮作用，沒有人會因爲覺得任天堂 64 的外型很可愛而購買來放在客廳中擺飾。

以上所說的就是成爲業界先鋒的要領，我知道其過程要花很多的錢，但是這就好比你在拍一部好的電影，你便需花好多錢取得好的儀器以及演員一樣。



N64-PILOTWINGS 64

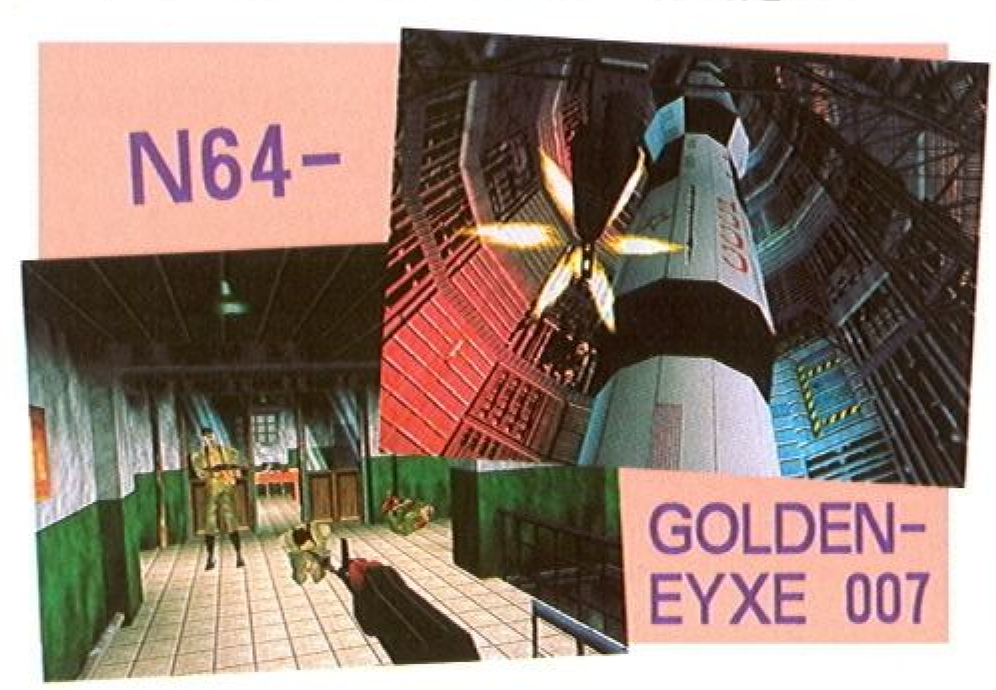
就在同一時刻，市場上有不少其它的 3D 產品相繼推出，不論是工作站級電腦的產品或是家用 PC 的產品。在 3D 市場上，第一個推出產品的就是贏家，這是我深信的。我並且認爲 3D 技術還有很好的前途，看看五年前推出的超任與今天所看到的任天堂 64 ，其差距有多大啊，誰能在五年前想像一部擁有 3D 功能的家用遊樂器呢？同理可證， 3D 在未來一定還有無可想像的發展。我們在五年後將會看到什麼樣的產品呢？沒人知道，也沒人能想像。我想 3D 技術的最終目



的就是讓玩家可以看到如同照片般的眞實畫面，圖型越眞實，玩的人就會越多。

如果你看看現今的 3D 技術，我想還是屬於幼稚階段。人的眼睛可以感受到很細微的圖像，因此我想在不久的將來一種新的產品將會代替電視，提供更高解像度的畫質，更眞實的畫面。狠狠提高電視的解像度對於提供眞實的 3D 圖型是必須的，因爲人眼所能辨識的解像度遠比現今我們使用的於 1950 年所設計的電視解像度要高許多。

在現今的階段，我們還在對於眞實世界的物理運動以及光與材質的互動性方面研究。直到如今，所有的繪圖方式所製的圖離眞實還有一段距離。所有的繪圖程序都只是提供一個大約與眞實世界一樣的做法而已。雖然說現今的 3D 動畫可說是“不太眞實”，但是沒有人會發現直到有一天一部能夠繪製更好的圖型的機器問世。這就好像當圓邊、材質黏貼等技術問世後，你發覺 3D 圖型又變得更加眞實，而以前自認爲已經很眞實的圖型忽然間又變得不眞實是一樣的道理。



還有一項 3D 的因素對於遊戲的發展也是相當重要的，那就是模擬如同在眞實世界中的物理運動。就打個比方吧，在樓下的展覽場中各位應該看到了許多的 3D 遊戲吧！我曾看到一個遊戲中的主角以經走到陷入牆中卻還無法停止。這就顯示出了當我們在模擬一個世界時有許多的因素需要經過計算，當遊戲的眞實度越高，所需要的計算就越複雜。

我想 3D 在未來數年內將會快速成長，更多的 3D 科技產品也將會到達玩家們的家中成爲大衆產品。

L ：謝謝你，Jim。現在，讓我們來聽聽 Kenneth Wirt 的高見。 W ：謝謝你， Chris。在我看來，現在正是 3D 最爲刺激的時刻，就好比當 IBM PC 電腦於 1982 年推出時一般。當然，在那之前也有許多家用電腦，像 Atari 800、 Commodore 64 …等，在座的有些人也許用過上述的電腦。但是 IBM PC 之所以會令消費者感到振奮就是因爲它爲了雜亂無章的電腦市場訂了一個標準，就好像 Direct 3D 的推出將會整頓零亂的 3D 市場一般。 3D 市場及科技突飛猛進的時刻，就是現在！

N64-
BODY
HARVEST

簡單來說，讓我們來看看現在市場的情況：特別是硬體加速設備，這就是我今天將要與各位講的重點，視窗加速卡、 3D 加速卡…等等。現在市場上有一種現象－至少在美國是如此－就是大多數的電腦消費者都是重複消費，這些人較容易時常購買電腦周邊，因爲他們一直的要跟上當時的硬體標準，市場上多了這樣的消費者對我們發展 3D 卡的公司來說是好現象，因爲這些人較願意去將電腦的機殼打開，然後裝入一片新的影像卡。

當然，賣這一類的電腦周邊最主要的還是要看時機，很多 3D 卡的公司都將第一波的銷售攻勢訂在今年的聖誕節，那也就是說，你將會看到許多 3D 周邊於今年年底推出。對於加速卡的歷史，大約上這樣的：在 Windows 3.1 推出之前，所爲的圖形加速卡不過是加快文字及圖像的顯示速度而已，其效果有限，並且不太卓著。加速卡眞正開始大衆化是在 Windows 3.1 推出之後，一些所謂的視窗加速卡專爲加速 Windows 的顯示速度而設計，因此在效果上才進步了不少。

視窗加速卡約流行了 3 年多，接著，在過去的兩年中，眞正風行的是所謂的影像加速卡，也就是將數位電影的撥放，從郵票大小的視窗放大到全螢幕的效果卻不致失去了原有的畫質，這也就是一般玩家正在使用的影像卡（指美國）。大約在去年年底開始， 3D 加速卡才問世，我想 3D 加速卡的發展壽命將會遠比前述的都要長，其原因就好像 Jim 剛剛所提到的， 3D 就是要製造如同眞實的世界一般，以目前的技術看來，雖然以一套 20 美金的工作站級電腦可以繪出與眞實世界不相上下的圖型，但是卻還沒有辦法作到即時繪製的效果。不過，我想在五到十年內，我們可以達到即時投影 3D 畫面的目標，這也是目前大家都在努力希望達成的目標。

如果你看看現在市場的情形，你會發現圖形加速卡是一項熱門的產品。根據 Ziff Davis 旗下（ Computer Shopper ）一本超厚的電腦雜誌，專門提供電腦消費者購物資訊，每期七百多頁，一頁大小約八開）的報告顯示：在 173 項電腦周邊中，圖型加速卡是消費者第二個想要購買的周邊，比起去年排名第五，顯示了消費者對於圖型加速卡的興趣日益濃厚。



現在我們來看看 Diamond 推展 3D 卡的成績。有許多市面上在賣的套裝系統都安裝了我們的 3D 加速卡，如果你們時常逛一些大型的電腦連鎖店，也可以看到 Diamond 的 3D 加速卡在架子上陳列。

對於市場上許多的 3D 加速卡，常讓消費者無所適從，而程式設計師也有相同的感覺。不同的卡有不同的標準，就以目前來說，好幾家公司所推出的 3D 卡都互不相容，雖然說業界應該要訂出一個標準，但是這些個公司都各自訂立了自己的標準，這種情形讓玩家對於 3D 卡的相容性失去信心，以致於持觀望的態度而不購買，進而影響到了 3D 的進步。這種情形一直持續到了今年的電腦遊戲設計會議，當 Microsoft 與會時提出了即將推出 Direct 3D 的消息，馬上成爲衆 3D 卡製造商相繼支援的標準。這是一項天大的好消息，因爲這代表著遊戲設計者只要讓所設計的遊戲支援 Direct 3D，就等於支援了市面上所有的 3D 卡，而玩家方面也可以放心的挑選 3D 卡，因爲不論你買哪一牌的，都可以保證與所有的軟體相容。Direct 3D 將是一個使 3D 發展綻放的標準。



3D 卡在今年的市場需求量是一千一百萬片卡，你可以發現市場對於 3D 卡的興趣增加了不少，比起去年的十萬片卡的需求量整整成長了一百倍。我們預計，在今年年底市場上 3D 卡的佔有率將會有 20% 。你亦可發現所有製造 2D 卡的大廠都開始計畫要推出 3D 卡了。我們可以斷言的是，在 1997 年 3D 卡將會是市場的標準。對於一個程式設計來說，高裝機率可以讓他們更放新的去設計更好的軟體，而對於消費者而言，他們將會看到更好的軟體。

L ：謝謝你， Kenneth 。現在，讓我們來聽聽從 Creative 來的 Jim Carlton 對於 3D 市場的看法。C ：說到 3D ，如果我們想要詳細的解釋 3D ，也許三天三夜都講不完。所以我將簡潔的說，以免用掉太多時間。

這場座談的題目是“ 3D －它現在在哪裡？”代表著 3D 技術在今日今時已經存在，我們 Creative 在 3D 的技術研究上也花了一段不短的時間。我們與 Diamond 都是將 3D 加速技術帶到大衆消費者家中的功臣。不過， 3D 在目前還在一個轉變的時期，直到最進 Microsoft 的 Direct 3D 的標準推出後，整個市場方才開始整合。

雖然說 Direct 3D 可以整合整個電腦界的 3D 標準，但是我個人認爲最大的問題還是在平臺的差異方面。沒錯，個人電腦的 3D 技術已有一套標準，但是看看 Sega Saturn 等次世代的遊戲主機，它們都已有很多的軟體在市面上了。由於 3D 的發展，程式設計將會爲裝機率最高的平臺發展，看看 Sega Saturn 好了，它的軟體就遠比 Sony Playstation 要多很多，因爲 Sega 是這一行的老手，而 Sony 不過是新踏入這一行而已。在好的設備，如果沒有好的軟體支援，也不過是一個空盒子而已，這也就是我不太看好 Playstation 的原因。我想，現在電腦也跟 Playstation 處在一樣的境地。

N64-
STAR
WARS

我覺得 3D 要有重大的發展，還是需要有許多的軟體上市才可以。對於一個硬體經銷商來說，一個硬體有越多的軟體支援就表示其受歡迎程度越高。就像 Ken 所說的，他們公司的 3D 加速卡系列已上市，我們 Creative 的 3D Blaster 也上市了，不只是我們，很多的硬體商也相繼推出 3D 加速卡了，市場上充滿了各式各樣的 3D 加速卡，卻看不到有幾套軟體在商店的



架子上支援這些加速卡。我認爲以目前的情況來看 3D 要發展，得要全心致力於軟體的發展上。

我認爲，一片 3D 卡的速度與畫面品質是有密切關係的。光有速度沒有品質，讓玩家覺得遊戲不眞實；光有畫面品質沒有速度，會讓玩家好像在看一張張毫無生氣漂亮幻燈片一般。一片好的 3D 卡必須要兼具這兩大要素。

爲了讓 3D 更爲在大衆市場普遍， Creative 下了不少的苦心。第一，我們與程式設計師們一向保持很好的關係，我們對各大軟體公司提供 Creative 旗下硬體的技術支援，讓各公司可以很容易的支援本公司的硬體，這也就是本公司聲霸卡系列會受歡迎進而成爲市場標準的原因。我們認爲，曾與我們在聲霸卡時代合作的衆公司一定可以在 3D 方面與我們再度合作。

對於 3D 的標準，我們也盡了不少力，目前我們正與 Microsoft 密切合作，進行開發 Direct 3D 的計畫，讓程式設計師可以很輕易的便支援 3D 卡。



3D BLASTER GREATIVE的

在廣大的市場上，消費者常會對於衆多紛雜的產品感到混淆。 3D 方面也是一樣，不過，我想只要玩家能夠認清一些標誌，就可以保證買到好的產品。一些像Microsoft Windows相容的標誌或是 Creative Blaster Certified 的標誌都可以告訴玩家貼有這些標誌的硬體與絕大部份的軟體相容。我想，在不久的將來，玩家在購買 3D 產品之時一定要認明 Direct 3D 相容。

L ：最後，我們請執 3D 王國之鑰的 Microsoft 公司代表－ Paul Osborne 來講幾句話。O：說到本公司即將推出的 Direct 3D，我就不得不先提一下本公司已推出的產品： Direct Draw ，基本上 Direct 3D 及 Direct Draw 都是一樣的介面，我們稱之爲 API 。這種界面提供了軟體與硬體的溝通協定，讓程式設計師能夠很容易的去支援市面上同廠牌的硬體。 Direct Draw 是一個 2D 的圖型界面，而 Direct 3D 是一個 3D 的圖型界面。根據我們對 Direct Draw 上市後的經驗，我們發覺其大受軟體公司的歡迎，我們相信 Direct 3D 一定也能成爲業界的標準。

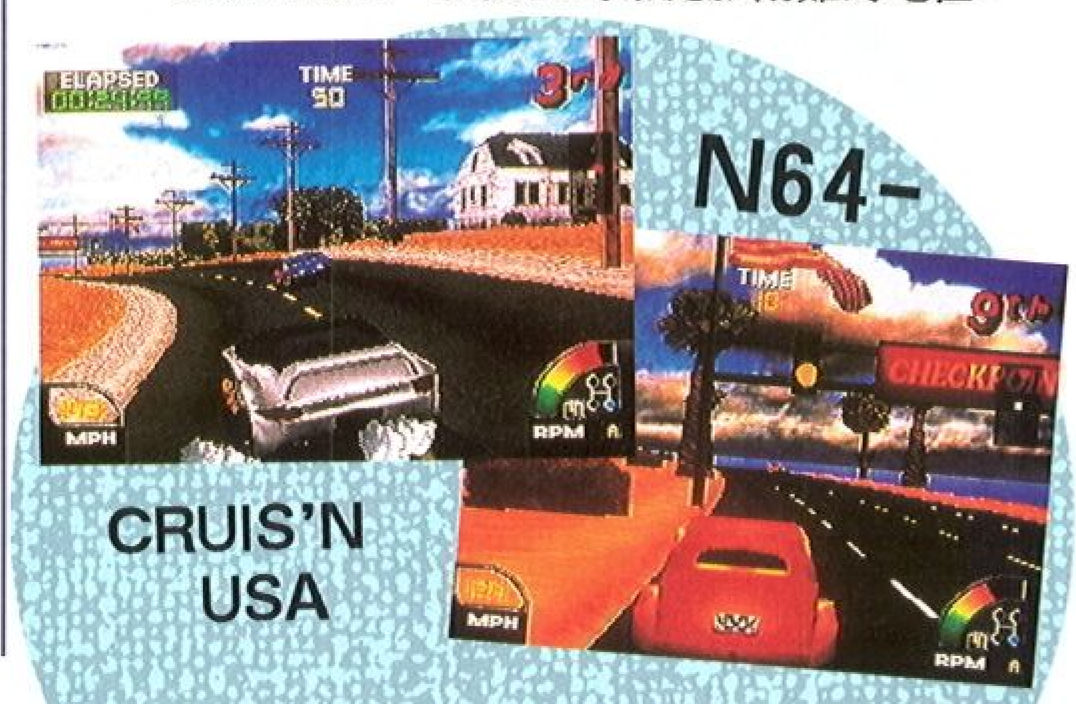
請問各位都有到樓下 Microsoft 的攤位去看過嗎？我個人是相當喜歡那一個攤位的設計，如果你還未看過，那我建議你等一下去看看。在那裡你將會看到許多 3D 遊戲，很多都是在 640 ×480的解像度下跑，它們的速度及流暢度都很令人滿意。在那邊你可以看到不同公司推出的硬體，你也可以看到 Microsoft 及其它軟體公司所設計的遊戲。

N64-
KIRBY'S
AIR
RIDE

我們 Microsoft 在提供服務都只有一個目的，那就是我們希望賣出更多的 Windows 。 Windows 本身是一個作業系統，所以當使用者在購買之時絕對會愼重考慮，而不會說：“啊！聖誕節的時候買套 Windows 來玩玩。”就因如此，爲了要使消費者能夠很放心的購買，我們必須要提供更好的軟體 / 硬體相容性來吸引更多的人。一個軟體要賣出去一定要具備有能用、便宜、以及有趣等三大要素。當玩家買到一個軟體 / 硬體，回到家卻發現不能使用，花了兩個禮拜及不少的技術支援電話費後才終能使用，這樣的軟體 / 硬體是不受歡迎的。我們 Microsoft 的宗旨是要眞正達成硬體隨插即用或是軟體隨載即用，讓玩家可以馬上使用新的硬體 / 軟體。

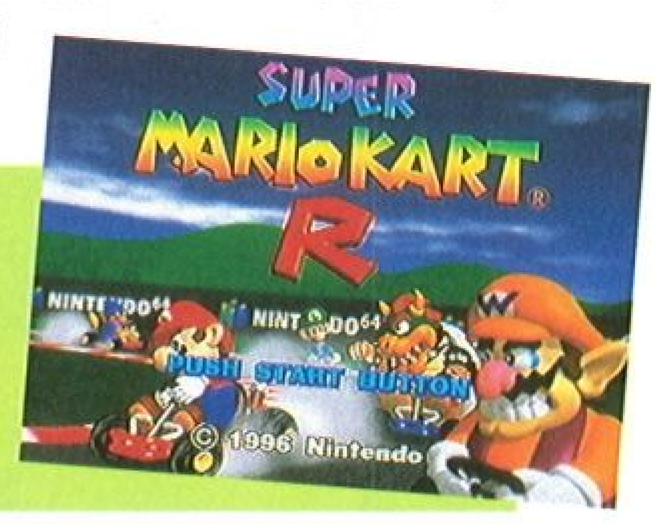
兩年前 Blockbuster 錄影帶店（全美最大的連鎖錄影帶店，到處可見，現以每天開一家新店的速度擴張）在三番市的灣區（ Bay Area ， San Francisco ）做了一個實驗。他們開始在店頭賣遊戲，所賣的遊戲叫作“第七位訪客”，不過分爲麥金塔及 MS － DOS 兩種版本。麥金塔的版本包擴了約半頁的說明書，而 MS-DOS 的版本卻包含了 7 頁的載入說明及 11 頁的技術指導。之後， Blockbuster 發現有太多使用 MS-DOS 版本的玩家打電話到他們那邊求助，到後來他們只好成立整個技術指導小組來解答 MS-DOS 版本的問題。

在那個時候，軟體公司常處於兩難的地位。



如果他們設計了 DOS 的遊戲，他們便可以取得很多的系統資源，可是卻在相容性方面大有問題；反之，若他們選擇設計 Windows 3.1 版的遊戲，雖然相容性很高，可是卻會因爲 Windows 本身佔掉太多系統資源而無法設計出好的遊戲。這就是爲什麼微軟推出 Windows 95 的一個原因－增強相容性以及速度。

我們曾推出一個叫 Direct Draw 的產品，這是 Direct X 系列其中的一項產品，這些介面就是爲了更加增強 Windows 95 相容性所製。我們保證經過 Direct X 來操作硬體跟直接驅動硬體的速度是完全一樣，再來就是我們保證只要是使用 Direct X 的軟體就一定與支援的硬體相容。也就是說，程式設計者在設計軟體時還是一樣驅動硬體，但是經過 Direct X 作爲介面後，無論何種廠牌、何種型號的硬體都是同樣的驅動碼，讓設計人員可以不必擔相容性的問題。 Direct X 的巧妙之處就是，它會偵測硬體的功能，如果說某牌的 3D 卡的功能並不完全，當軟體使用到硬體有的功能時， Direct 3D 就會將這件工作交給硬體去做，但是如果說程式呼叫了硬體沒有的功能之時， Direct 3D 就會使用軟體去模擬硬體來完成這件工作。還有，有一點要澄清的是，時常有人說 Direct Draw 與 Windows NT 不相容，錯了，其實 Direct Draw 與 Windows NT 相容，不過 NT 卻會因安全顧慮不讓玩家載入驅動程式， 所以它是在模擬模式下跑，但是它至少 Windows NT相容。



N64－SUPER MARIO KART R

爲了設計 Direct 3D ，我們與兩組人密切合作。第一是硬體製造商，我們與 Diamond ， ATI 、 Cirus 與 S3 都有合作。這些公司對於 3D 硬體上的技術相當專門，提供了我們一些硬體上的知識，這樣我們在寫 Direct 3D 時才不會顧此失彼。

接著，我們與軟體公司合作。我們吸取衆多軟體設計師的意見，實際的瞭解他們想要的功能，這樣才會讓他們在使用 Direct 3D 成品時感到更加順手。

去年當我們完成 Direct Draw 時，我們盡力的希望在今年的 E3 展時市場上能有四十到五十的 Direct X 的遊戲，沒想到現在卻有約一百多個支援 Direct X 遊戲，我們預計，到今年的聖誕節之時，我們會有兩百多個 Direct X 的遊戲－這還是保守的估計，如果實際來說，應該會有四百多個遊戲。軟體商對於 Direct X 的歡迎令我們非常驚訝。

我想對於 Direct 3D 也是一樣的情形，現在開始，我將爲各位講解一下現在 3D 市場的情況。如果說今天能夠讓設計者選擇高畫質或是高速，我想所有的程式設計師都會寧可選擇高速的畫面，爲什麼呢？因爲當畫面快速切換時，玩家不太會去注意畫面的小細節（當然啦！除了我們這些評論的作家之外～）。



N64－WAVERACE 64

第二，現在市場上有五千萬臺電腦正在使用 Windows ，我們預估在今年年底之時，會有約兩千六百萬臺的電腦會使用 Windows 95 。軟體商所想的就是要讓所設計的軟體能夠在所有的機器上使用， Direct 3D 可以做到這一點。

第三，如果說軟體商做了一個內容很爛的遊戲，他們就會加入華麗的 3D 畫面來吸引玩家，但是，問題出現了，如果說市場上的電腦都沒有 3D 功能的畫，這些設計軟體的就會開始一樣一樣的除去 3D 功能，到最後一個爛遊戲還是很爛，所以說，軟體商都將最低系統配備訂得很高。如果說 3D 卡能夠大衆化，玩家們將可以看到市面上遊戲的最低配備要求降低。

再來就是遊戲的畫面切換率一定要高才能成爲好的遊戲，這樣互動性才會高。因此，我們決不可能去使用像 Open GL 這種工作站級的設備（因爲 Open GL 雖然能提高畫面品質，但速度卻還是不夠快）。

最後就是 3D 遊戲必需要像眞實的世界一般，意思就是所設計出來的 3D 世界要能反映玩家的動作以及要有互動的性質。最重要的是這一個世界還要有高適應性，也就是說每一個玩家對於遊戲的要求都不一樣，例如有人喜歡 A 視角，可是也有喜歡 B 視角的，一個成功的 3D 遊戲就是要能讓玩家可以輕易的設定喜愛的進行方式。

以上種種，就是成功的 3D 遊戲所不可或缺的要素，而這些都是 Microsoft Direct 3D 可以達成的。 謝謝大家！

L ：今天謝謝大家的光臨，明年 E3 見。


深入心靈的滿足，原始野性的釋放
淫獸教師(2)
銀色之夜
下級生
特勤機甲隊
歐姆尼戰記
熱賣中！



日本精彩VCD
熱賣中!
同級生
(上、下)
End of Summer
飛龍騎士
Dragon Rider
誘惑
(上、下)
Count Down
淫獸教師
發行：凡華影視有限公司
HWAEI 華義國際 HWAEI INTERNATIONAL
總代理：華義國際股份有限公司 台北市吉林路144巷11號 TEL:(02)581-2672 FAX:(02)581-2699
http://www.hweai.com.tw





高科技的潛艦，在暗黑的深海中狂嘯

你知道潛艇如何作戰嗎？

遊戲中你可以任意選擇是否依照漫畫的劇情，搭配海江田艦長最喜愛的莫札特41號交響樂，更是氣勢磅薄。運用深海無常的地形，與美、蘇帝國的強大艦隊展開一場殊死戰。



一顆寶珠牽動七個人的命運

充斥著妖魔惡靈的「魔魯佐」都市，傳說中的「賢者之塔」就在這裏浮現。七段幻想的故事，七位不同的主角，所有招式和魔法的使用皆以動畫顯示，震撼迫力更勝前作。

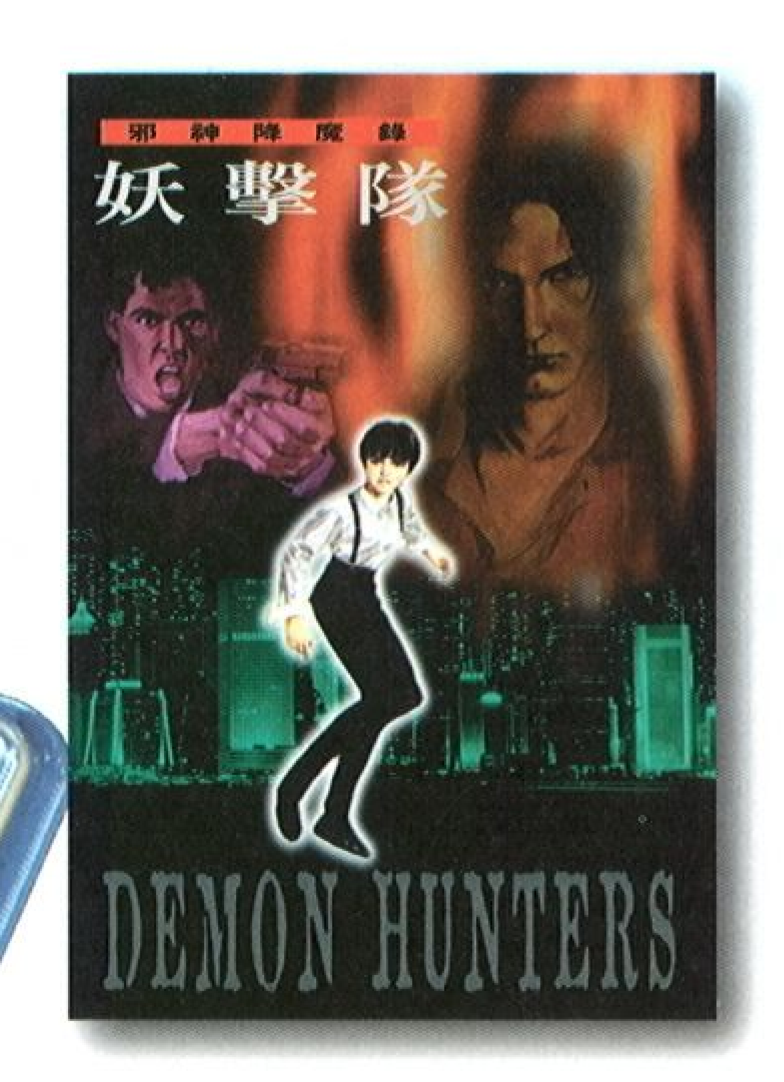
音樂CD和遊戲
一起送給你！

華義擁抱盛夏驕陽

四套精選持續發燙

的期待

請你一起來 HIGH



新推理神秘角色扮演遊戲

連續十五週的明查暗訪，搜索組犧牲不少好隊員，

諜報組和鑑識組的資料也相當詳細，補給、開發的

工作也從沒間斷，可恨的妖魔！到底錯過了什麼？

線索？關鍵？難道眞的是・・・・・

麻里子轉校到視窗環境了，請多多指教

轉校生出WINDOWS版，這次可隨意變換文字、對話

等視窗的大小，又增加了各種特殊音效，麻里子的

高中生活一定更加多彩多姿了！

準備好你的太陽眼鏡



轉校生



限 禁止售予未成年者 十八歲以下嚴禁購買

ONLY FOR WINDOWS™
ONLY ON FLOPPY DISK
ONLY FOR ADULTS

不要太臭屁，有種跟我玩玩！



◆GAME BITE GAME◆

遊戲咬遊戲

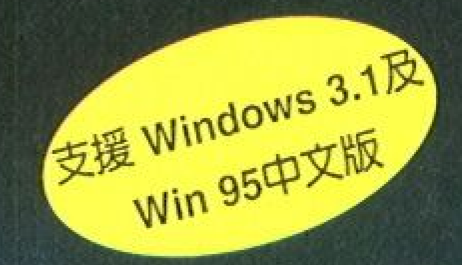
買《灌籃金剛》你就可能免費拿到
三國志V，雷射超人，終極火力，人類也瘋狂3
洛克人X，摩天大樓，世紀金冠軍2，智慧拼盤
鬥神傳，喵喵小站，狗狗小站，三國志風雲再起
生化悍將2，西遊記，HUH？啊？等遊戲軟體。
九月底截止，快！趕快去買！

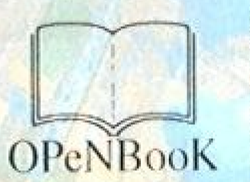
10

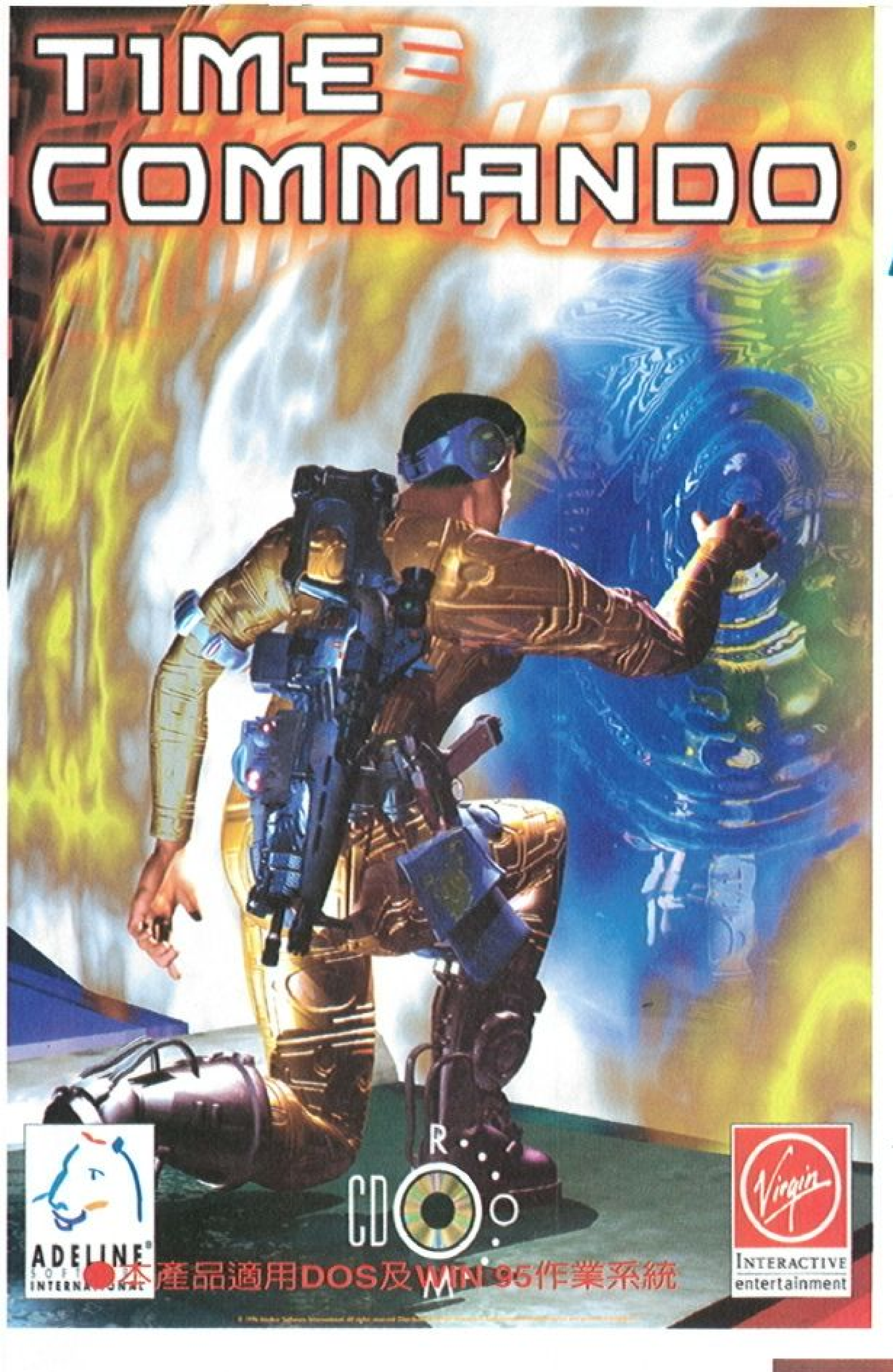
CD ROM

第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL：02-7136959 FAX：02-7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F
TEL：04-2274467 FAX：04-2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F
TEL：07-2254886 FAX：07-2254893
BBS：(北區)02-7189264
(南區)07-2254993


【中文版】
摩天大樓
數以萬計的人們
將活動在您的住商綜合大樓內


支援 Windows 3.1及
Win 95中文版


OPeNBooK



時空特遣隊
(Time Commando)

時空錯亂，歷史顛覆，您就是拯救時空的超級英雄

法國 Adeline 小組 96' 年最新即時3D動作冒險遊戲





字特攻隊



- ◆即時戰略遊戲新典範，不必採礦、養兵，即刻享受戰場中的快感。
- ◆有趣的動畫，緊湊的劇情，是您假日最好的玩伴。
- ◆Virgin公司繼終極動員令後的兄弟代表作。
- ◆提供VGA及SVGA解析模式，任君選擇。
- ◆本產品適用DOS及WIN 95作業系統

第三波台北、台中、高雄門市暨
全省電腦門市店及書局均售

代理發行
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993



模擬師父
師道未泯，仍自閉關蓄勢，待一朝功成破錮，龍吟九天之外！
人物養成
你想訂作一位自己心目中的俠士嗎？
為了得到武林奇書”絕天九書”，您必須培育一名優秀的弟子，以便在十年後爭取”絕天九書”的比賽中獲勝。從八歲到十八歲，舉凡文學教養、內功武術都是您教育徒弟的途徑，但徒弟的性格和品行也千萬不可忽視。
在您的教養之下，徒弟將會成為一代大俠入邪派外道，或是庸碌一生？一切都操在您的手中！
強片預告
漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054

熱烈發售中



漢堂國際資訊有限公司 製作發行 高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054



雷神出鎚，誰與爭鋒！

一個令世界五千萬電玩迷苦等兩年
的「全3D」動作遊戲震憾登場
請先鍛鍊您的心肺功能



●它是全世界第一個眞正3D的電腦遊戲。
●採用材質映射多邊形技術作造型，讓您進入一個最眞實的虛擬空間。
●運用先進的主從架構技術支援MODEM與網路及INTERNET。



亞太總代理： 

美商新美股份有限公司

北區電話:(02)706-0660
中區電話:(04)296-3060
南區電話:(07)323-4567





歌騰倍能搖桿榮獲1996年最佳電腦遊戲獎—特殊技術成就獎

抵制水貨 **超值送**

■歌騰超值會員價值1500元　■藍球價值450元　■音樂光碟片價值390元

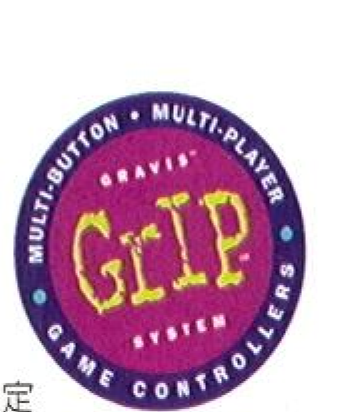
歌騰倍能搖桿 — 首創四人用操作盤搖桿

MULTIPORT

◎可以最多接至4個GrIP搖桿，讓您在遊戲中享受更多競賽的樂趣
◎完全沒有限制按鍵按鈕的選擇
◎更快的速度！數位介面加快遊戲的速度，
　可以將搖桿所帶來的延遲減少12-15%
◎提供兩組接頭，可以接至舊式的搖桿
◎和任何PC遊戲相容
◎可以接到任何標準的PC遊戲埠接頭
◎支援Windows 95即插即用

倍能PAD

◎8個按鈕控制的搖桿
◎6個獨立的按鈕，讓您在遊戲中有更強的火力
◎針對戰鬥，駕駛，或者運動的遊戲，可以擴充的設定
◎用姆指即可操方向
◎在GRAVIS MultiPort上即插即用





The first Multi-player, Multi-Button Digital Game System for the PC

波動音效技術的領導者



升級您的PC音效卡到CD音質的最佳Wavetable音源卡！

◆增益32聲道的Wavetable音色與數位效果。
◆安插於任何16位元擴充槽，毋需Wave Blaster功能接頭。
◆完全的相容性！可和所有廠牌之FM合成器音源的音效卡並存使用。
◆16 Bits, 44.1KHz取樣解析。
◆可單獨作母卡使用。



最新採用RMD InterWave Dedicated Digital Signal Processor處理器，強化PC音源，給聲音最極至的表現！

◆簡易Windows 95 Plug & Play安裝。
◆全雙工的傳收功能。
◆32聲道General MIDI Wavetable音效卡。
◆相容Roland MPU401、SoundBlaster。
◆相容所有Windows 95及DirectSound應用程式。
◆絕佳的擴充性，可擴充記憶體至8MB！
◆附E-IDE光碟機介面。



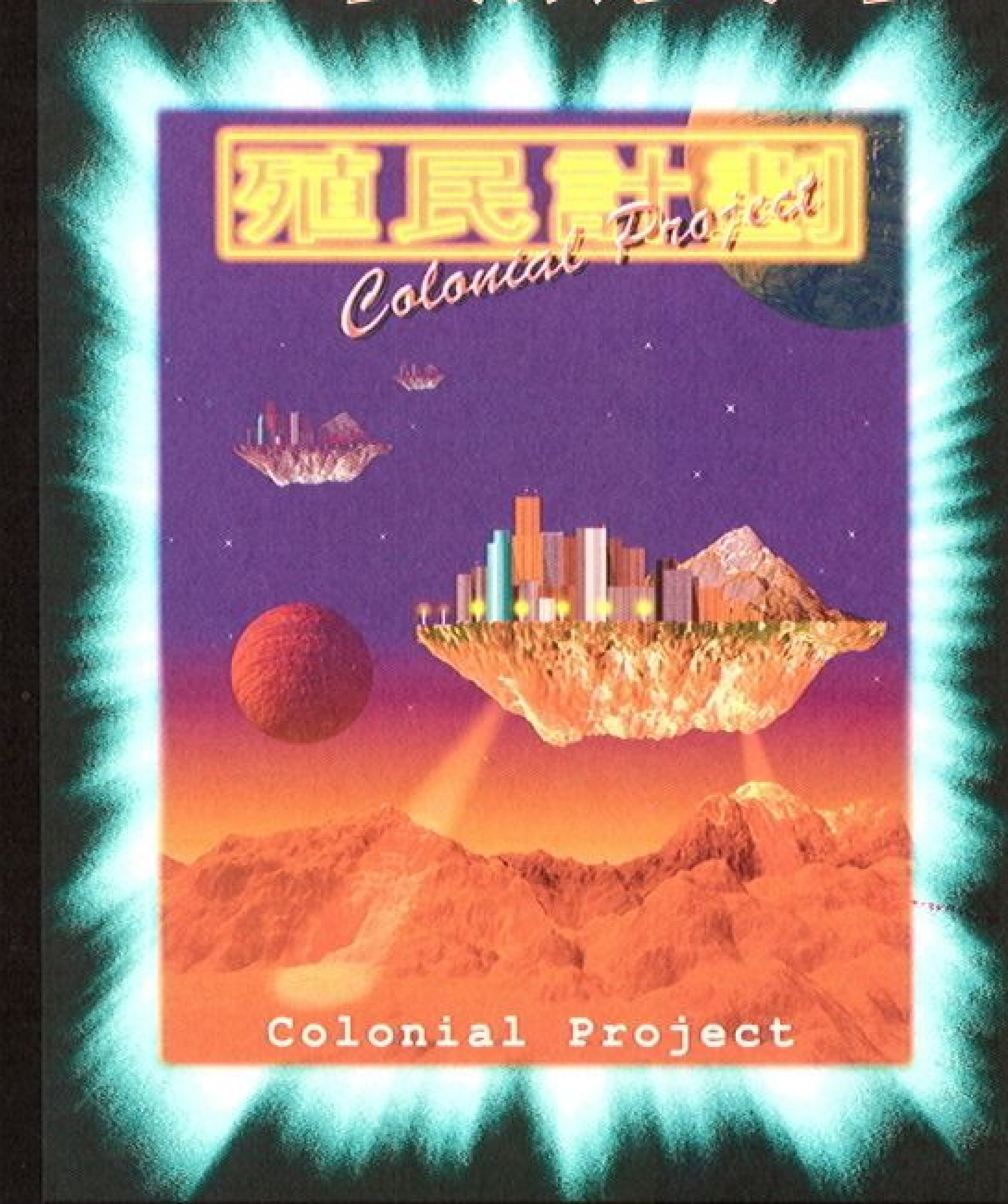
歌騰小子



歌騰資訊台北市八德路一段五號二樓之2 TEL：(02)3223220 BBS：(02)3579920
http://www.double.com.tw telnet://bbs.double.com.tw 徵全省專賣店

升級活動：舊音效卡換新音效卡（享有1000元之超值折價優待）
舊搖桿換新搖桿（享有300元之超值折價優待）

上市熱賣中





打造心目

建立起唯我獨尊的

您將帶領地球上第一批殖民者，前往遙遠的外太空，建立起您的殖民城市。在您實施各項都市計劃的同時，仍必須要採集、生產各種物資，以及不斷地研發科技、教育人才；並利用有限的經費整軍備戰，來對抗凶猛強悍的敵人。這是一場續絕存亡的生死對決，現在，即將在此展開！









這段日子以來，許多玩者紛紛來電詢問
「殖民計劃究竟何時上市？」
我們很感謝大家的關心與支持
也瞭解長久的等待的確不是一件愉快的事
但是我們更加瞭解，創作一個高品質的遊戲
是我們必須實踐的責任
所以，我們決定給您最好的遊戲品質
讓所有玩者，在遊戲的過程中，得到最愉快的享受
這是我們的理想，也是我們的堅持
因此，萬分抱歉讓您久等，但是現在
殖民計劃已經正式上市！
並且衷心期待您的考驗！

抱歉讓您久等
但是這一次不會再讓您白跑一趟
光譜年度策略遊戲經典大作
八月堂堂推出，與您見面



光譜資訊有限公司 T-TIME TECHNOLOGY CORP. 台北市濟南路二段13-1號3F TEL:(02)395-7200 FAX:(02)395-7201

1 9 9 6

民計劃

GOTO

3.65"

中理想的未來城市

軍事強權





3.21"





即時策略與戰略遊戲，考驗您的反應與智慧
規劃一座理想的未來都市，一圓您心中的市長夢
一觸即發的戰爭場面，正是您一試身手的好機會
全中文化的操作介面，讓您執行各項命令得心應手
不同的景觀與地形，展現多樣化的外星風貌
數十種建築設施，各具不同的效能與功用
多種不同的經營手段，充分發揮您的雄才偉略

8.82"

3k

光譜資訊有限公司 T-TIME TECHNOLOGY CORP. 台北市濟南路二段13-1號3F TEL:(02)395-7200 FAX:(02)395-7201



秦皇陵
壯觀神秘的秦始皇陵寢，埋藏地底三千年的絕世機密
重重關卡，步步危機的冒險之旅
『西基電腦動畫』與『光譜資訊』的頂尖合作
超越國際水準，讓人歎為觀止的3D光碟遊戲
上萬張的場景圖片，讓您身歷其境，遨遊古今
數十段電腦動畫，讓您目不暇接，好戲連連
這是一場前所未有的超級冒險
千古以來的秘密即將由您親自揭曉
T-TIME
光譜資訊有限公司
T－TIME TECHNOLOGY CORP.
地址：台北市濟南路二段13-1號6樓 電話：395-7200



笑看三國亂世風雲　決勝天下英雄人物



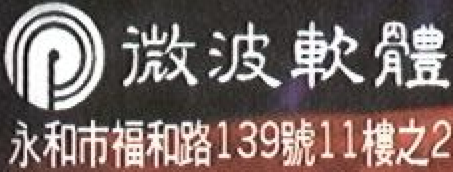
P・S創作群繼『嬉笑春秋』後又一SLG力作
AT-ROBOTS
機甲雄風
即時戰略
即將登場
一場壯烈的超時空大戰 一群英勇的機甲戰將！
你！將主宰著這一場跨世紀風暴！
●各式機甲戰將、武器裝備，任君選擇！
●全面採用即時移動
，緊繃你的神經！
●MOD格式配樂及音效，震憾你的聽覺！
●精彩3D動畫，
一新！
●『天使帝國』『嬉笑春秋』知名企劃 ~李佳澤~最新力作！
微波軟體發行
永和市福和路139號11樓之2 TEL:(02)232-3670 FAX:(02)232-3671
微波軟體
P.S POLE SOFT
企劃製作:博羽資訊有限公司
台北縣三市頂埃街210巷28弄6號2樓 TEL:(02)985-0198 BBS:(02)985-8991
香港代理CompuMARK Software (H.K.)Ltd. TEL:(852-2)286-4865 Fax:(852-2)725-9961 (C)1996 亨和企業有限公司.微波軟體(C)1996 博羽資訊有限公司
Home page:http://www.promile.Com.tw E-mail:pest@mail.promile.Com.tw
誠徵業務助理、業務專員，應徵請寄個人自傳、照片、履歷表至本公司管理部或電洽部課長。
CD-ROM

傳說紀元

黑暗之星

曾經創造人類的主宰，如今想毀滅人類！

冷酷無情的造物者、奮力抵抗的人類諸神
即將爆發的全面戰爭，誰是最後的關鍵？



永和市福和路139號11樓之2
TEL:(02)232-3670 FAX:(02)232-3671
香港代理 Compumark Software(H.K) Co.
TEL:(852-2)386-4865 FAX:725-9961

CD ROM/DISK



華麗的畫面/嚴謹的設定
多變的謎題/動人的音樂
曲折的劇情/刺激的戰鬥

Home page:http://www.promile.Com.tw E-mail:pest@promile.Com.tw

誠徵業務助理、業務專員，應徵請寄個人自傳、照片、履歷表至本公司管理部或電洽部課長。

95.1.16

魔域復仇者









…王詠文

ZORK NEMESIS™

★警告★

雖然這並非是一個限制級的遊戲，但是在這遊戲中的收容所裡，的確存在著許多殘酷又血腥的畫面場景，以及駭人的聲音效果一其中某些時刻將使人感覺到噁心與不快。所以如果玩這一個遊戲的是尚未成年的孩童或青少年，建議父母最好能夠在旁加以輔導。

進入神殿

環顧四周一番後，我決定從中庭一直向前走，進入那座由青綠色大理石建造而成的陵墓。到處逛一逛之後，在裡面發現了一扇半開的旋轉門，隱約可見門內有道微弱的燭光正閃閃爍爍。進入那扇旋轉門之後，一直走到房間的盡頭處，正想拿起牆上那根燃燒的蠟燭時，突然一陣煙霧瀰漫，一位身著白衣的少女就出現在我的眼前，苦苦訴說著她所遭受的種種痛苦，並且哀求我救她以及其它一同受害的人，接著就消失了。

不知道右邊那具大理石棺裡躺的是誰，待我上前查看查看，一打開石棺上方的蓋子，一把小提琴就飛揚起來，在空中拉奏著詭異的音樂…。這時，我注意到石棺底部還有一張威脅味道濃厚的紙條：

我－將會在那令人滿足的地獄裡，等著…

你－將逃不過我的報復行動…

走出旋轉門，我從那幅畫有太陽的牆那兒，隱約看到更深處有一扇頗為亮麗的門。於是起身走到那扇門前一看，發現有個牌子掛在上面，寫著：『當太陽和月亮結合之時，通往永恆的入口將開啓』。我還注意到牌子兩旁的木頭雕像，模樣挺怪誕的。不管了，現在最重要的就是如何打開這扇門，抓起左邊門上月亮形狀的扣環，往那太陽形狀的木板上一扣，果然大門應聲而開，我也找到了神殿的入口！

在神殿中探險

（在隨遊戲附送的Z小册子的最後，有這座神殿的概要地圖。）

一進入門內，我開始向前走，左邊的入口已經被紅磚瓦片堵死了，於是我走入右邊的那扇門，裡面原來是一間圖書館。圖書館裡有供人閱讀藏書的長桌子，上面擺了好幾本書籍，拜讀它們對於了解這個地方的各種知識，頗有助益。

其中有二本書十分重要，概略內容如下：

★復仇日記（Nemesis Diary）
- 神殿地圖
- 關於暗藏在神殿中的四樣基本元素
- 關於煉金的金屬
- 關於藍色星場

★新時代天文學（Astronomy for a New Age）
- 關於煉金與行星之間的調合
- 關於天體運轉模型的應用

另外，還有四本書也值得一讀：

Alchemy of Pure Love
Interview with a Grue
The Best of the New Zorker
My Best Excesses

實驗室

看完以上這幾本書後，我走出圖書館，再往前探索那流水聲的方向，來到了一個寬大的中庭。中央有二個人工噴水池。我沿著走道（還沒穿過中庭）往左走著，找到了一間實驗室。實驗室的門已經是開啓的，我進入實驗室後，一轉身就在門邊找到了另一本復仇日記（Nemesis diaries），裡面記載著暗藏在神殿中的無色氣體（the colorlessness of air）以及四種對應著基本元素的金屬等等。

在實驗室的中央，我不經意地往下一看，發現地板上有四個破裂的符號，咦，這幾個符號好像似曾相識…。啊！原來在神殿的地圖上也有標示著這幾個符號，難怪眼熟了。此四個符號在神殿地圖中的位置如下：

東北方	像 2 或 4 的符號
西北方	男生性別符號♂
西北方南	女生性別符號♀
東南方	h 上有個十字架的符號

後來，我注意到牆邊有個梯子，爬上去一看！梯子的左上方擺著一本圖畫册，裡面畫了許多機械圖等等，可惜看不太懂。上面除了這本圖畫書之外，就沒什麼特別的了。接下來，我走到實驗室的最裡面，在那兒發現了可以旋轉的六個嘴形裝飾品，好奇的轉了轉它們…原來這些嘴形物都是留聲機！只要一轉動它們，就傳來聲音述說著整件悲劇的來龍去脈。聽完了這六個淒慘的留言後，我往右轉身又注意到有一個畫桌，上面擺放著一卷手札，敘述著行星、金屬與基本元素的調和關係…。


到處都有美麗的藝術畫！

我轉身走出了實驗室，回到了噴水池的中庭那兒，繼續往前方不遠的主廳堂走去。在往主廳堂途中的走廊上，我發現左邊牆上有幅美女照鏡畫，仔細端詳一番後，就走入了主廳堂。

這時，我發現一扇開啓著的門，似乎通往中庭

的一角。於是我走進那扇門，眼前的中庭裡擺放著一座日晷儀。這座日晷儀的指針可能有用，於是順手我就將它拔了下來並且回到了主廳堂。

在主廳堂裡，擺放著四座透明的玻璃棺木，每一個棺木上方各有一個金石，金石上方則裝飾著太陽形的精細雕刻。每一副棺木裡各躺著一個人，遇到我這個稀客他們可是有好多話要說，有好多苦水要吐。原來他們是四位被囚禁的煉金術士，各有著悲慘的遭遇，一個想救女兒，一個想救兒子…。總而言之，就是要求我幫忙，想辦法先將他們放出來，好對付那個無惡不做、慘無人道的復仇者。聽完了他們的話，我對整件事情終於有些概念了，也知道金石顯現出來的符號是什麼意思了：

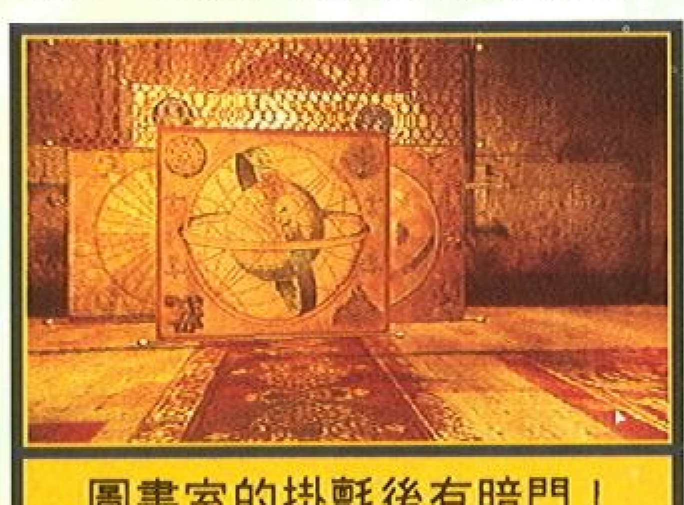

何人靜躺著在玻璃棺內？

像 2 或 4 的符號	代表『氣（ air ）』
男性性別符號♂	代表『土（ earth ）』
女性性別符號♀	代表『水（ water ）』
h 上有個十字架的符號	代表『火（ fire ）』

現在我的任務很明顯了，得想辦法找到四樣基本要素－『水』、『火』、『土』、『氣』，並且想辦法救出這四位煉金術士！

火之謎

我參照著神殿地圖，覺得這個謎題似乎就設計在神殿入口處那一帶。沿著來時的路，回到了神殿入口右側的圖書館內，可是並沒看到其它的出口。到底這個謎題的入口在那裡呢？後來，我發現圖書館南邊的掛氈可以左右移動，也許入口就在掛氈的後方。接著，我試了一會兒，果然可以將四塊掛氈拉到適當的位置，使得中央的走道不再被掛氈堵住，清楚地可以看到對面的那扇門，想必這就是我要找的入口了。


圖書室的掛氈後有暗門！

★移動掛氈方向的方法

將第一塊掛氈向左移 將第三塊掛氈向右移	將第二塊掛氈向右移 將第四塊掛氈向左移

穿過那扇門後，我往下方的通道走去（通道兩旁有連續發出辟啪聲的火焰）。在走道終點，發現了一扇已上鎖的門，門上有一張黃道十二宮圖。這時，我將那顆男人的頭顱抓起來，並且移動到火的符號（開口的三角形，曾在實驗室見過）上，那扇門就被開啓了。進去瞧瞧吧！

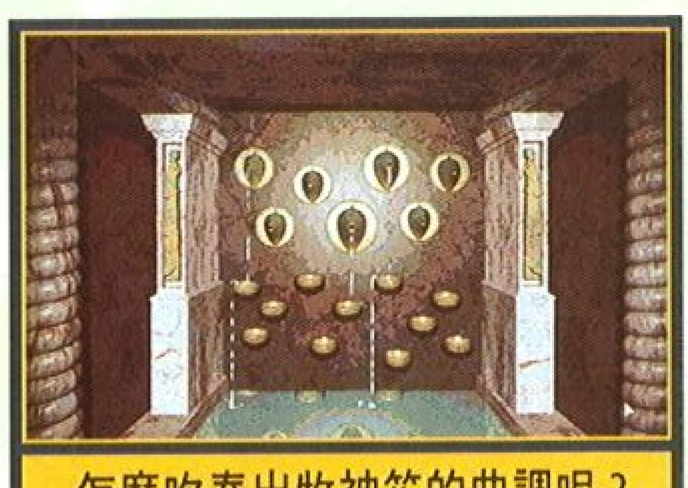
一進入門內，我立刻看見與中庭裡那日晷儀十分相似的另一座日晷儀。於是，我把剛才從中庭裡那座日晷儀拔下的指針插在這一個日晷儀上，並且開始移動指針。一直到指針所產生的陰影落在「 h 上有個十字架（代表火）」的符號上時，遠處的另一扇門就被打開了，繼續往那個門內去探個究竟吧！

一進入門內，我立刻在右邊發現一面大掛鏡，順手將那面鏡子撿起來也許有用。仔細觀察眼前的這個房間，一排排的蠟燭正在燃燒著，天花板上方有幾個掛鉤，手上的鏡子剛好可以掛上去呢！我好奇地將鏡子掛上每一個掛鉤試看看，後來在遠處左邊的鏡子裡，赫然在鏡子裡發現居然有一根蠟燭發出特別的藍色火焰。更奇怪的是，我依據鏡面反射作用，尋找到鏡子裡那根特別的蠟燭，發出的火焰是正常的紅色。事有蹊蹺，我猜想那根蠟燭也許就是火之謎的關鍵了。

事不宜遲，我立刻轉身拿起那根經過僞飾的蠟燭（從門口數過來第十二根、從最上層數下來第三排），果然，祭壇上的三角形出現了火焰！我走近祭壇，正式將火焰置入三角形內。接著，我走到『火』之鍊金術士的玻璃棺旁（左邊第二個），鍊金術士果然就此被釋放，清醒了過來…。

水之謎

在神殿地圖上，水之謎（女生性別符號♀）的位置座落在整個神殿西北角的南邊，也就是祭壇後面那塊區域。果然，我在祭壇後方找到了一個入口，入口那兒的台階中央還有一個正方形格子狀的通風設備。往內走去，看到兩扇門。想盡辦法我都打不開其中任何一扇門，


怎麼吹奏出牧神笙的曲調呢？

想必另有機關。往四處看看，在南邊發現了一座牧神笙的雕像，一碰那座雕像，就會吹出一串音符。在牧神笙雕像的對面，則有好幾個水龍頭，每一個水龍頭開啓後都發出不同的音調。我試著開啓與關閉水龍頭，看看能不能將方才牧神笙所吹奏的調子拼湊出來。最後，下列開關水龍頭的組合，恰巧符合那首調子：



接著就聽到機械動作的聲響，想必機關已經被我成功的啓動了。果然，這時我可以從左邊的門順利地進入（右邊的門是死路一條）。（請特別注意！從進入門後這開始，除非完成這整個水之謎，否則都無法存檔。因此，建議在進入門內之前先做存檔的動作。） 我沿著樓梯到了最上面那一層。環視房間的四周，我發現從左邊到右邊，牆上的每一幅畫作正連續性地描繪出歷史上的各個時期。各個時期的順序如下：

【 Ⅰ 】	冰雪時代（ Ice Age ）
【 Ⅱ 】	農村時代（ Bucolic Age ）
【 Ⅲ 】	火山時代（ Volcanic Age ）
【 Ⅳ 】	建築時代（ Temple Construction Age ）
【 Ⅴ 】	現在時代（ Present Day ）
【 Ⅵ 】	未來時代（ The Future ）

另外，房間的正中央，有一個藍色的沙漏。我一上前去碰那個沙漏，沙漏居然立刻一變而成爲一張椅子！不知道坐上那張椅子有什麼特別的作用？姑且坐上去看看再說…，於是我坐上椅子，並且開始欣賞窗外的景色。無聊之餘，我開始玩轉轉椅的遊戲，卻赫然地發現當我坐在椅子上旋轉時，方才那扇窗子外的景色竟然會變化…，而且還是牆上畫作中的景像！

原來這是一張「時光之椅」，藉著椅子的轉動，可以從那扇窗子中看見這個星球的過去與未來，往左邊旋轉會回到過去，往右邊旋轉即會航向未來！嗯，接下來我向左轉啊轉的，回到了【Ⅳ】神殿的建築時代（ Temple Construction Age ），向窗外仔細一瞧，意外地發現有一把鋸子在那兒，撿起來後，我再向左轉啊轉的回到了【Ⅰ】冰雪時代（ Ice Age ），同樣地我往窗外一瞧，瞧見了一根冰柱正在窗前，手中的鋸子這時剛巧派上用場，我立刻鋸下那冰柱並放在藍色的碗中，這下子有「水」的原料了。

可是怎樣才能將冰化成水呢！想到畫作中還有一個火山時代，我立刻向右轉往【Ⅲ】火山時代（ Volcanic Age ），往窗外望去，果然熱氣使得冰化成了水！這時趕緊把握時機取出藍碗中的水，否則不要一會兒的時間，過高的熱氣就會使這些水被煮沸且變成蒸氣而消失無蹤！成功地取得「水」後，回到了祭壇那兒，我將它放入其中的三角形裡，接著去釋放水之鍊金術士（遠處右邊），終於水之謎就此破解了。



土之謎

在神殿地圖中，土之謎（男生的性別符號）的位置在西北方，也就是在神殿的祭壇後方，靠左邊的那一間。往前走，發現一扇門上有一雙骷髏手。要打開這扇門，想必就是要在骷髏手上排列出「土」的象徵符號。於是，我扳了一下最左邊和從右邊數來第三個手指，門果然打開了。進入門內後向前繼續走，就看到一個金色的電梯控制器，我操作著這個控制器即到達了下一層。接著發現了一個看似控制電梯往上或往下的機械，仔細一瞧果然可以操作那機械上的L形把柄使得電梯行走的方向改爲朝上。接著我就搭乘著電梯到達了塔最上面那一層。在塔頂有許多個望遠鏡，我一一地去觀察那些望遠鏡裡的景物，每一個望遠鏡裡都是不同的建築物，每一個建築物的形狀都十分特別，它們各自代表的意義如下：

建築物概略描述	所代表的符號	以後就會出現的建築物名稱
被半埋在沙漠中的圓拱形城堡。	全滿的三角形，指向下方。	鐵之丘城堡（ IronDune Castle ）
有鋼索的高大結構，並且被冰雪覆蓋的群山包圍著。	空心的三角形，指向下方。	灰色群山中的收容所（Grey Mountains Asylum）
有藍色屋頂並且面積廣大的建築物，邊緣有破碎的圓柱。	全滿的三角形，指向上方。	嚴寒河流邊的音樂學院（ Frigid River Branch Conservatory ）
屋頂上有很多脊柱，並且天空是紅色的。	空心的三角形，指向上方。	修道院（ Steppinthrax Monastery ）

看完了所有的望遠鏡後，我回到樓下，往前走去並且穿過那扇開啓的門，直到石頭走道的盡頭那端。這時，我看到另一個望遠鏡在一個像似骷髏的雕像上，旁邊還附有代表『土』的印記（一個全滿的三角形，並且指向下方）。同樣地，我往望遠鏡裡一望，一下子就到達了另一個不知名的地方。嗯，四處觀察一下，我決定沿著階梯上去瞧個究竟！一到了上面，赫然發現有一輛採礦車，採礦車的旁邊有一個箱形物，上面畫有四個建築物的圖形。我認出右上角那幅圖正是代表『土』，於是選擇那幅圖後，我搭上了採礦車，向未知的黑暗探索而去。（其它的三個圖形都是單程的旅途，也就是只要一搭上採礦車，就一去不回囉！）經過了又長又彎曲的黑暗隧道，終於重見光明。眼前暗暗的光線中，我隱約看見有一道階梯，沿著那階梯往右方走去後，就到了一個有許多大骷髏頭的地方。左看看右看看，我發現左邊有一個平台，上面有一座黑色的、像是骷髏的雕像。我拿起那黑色的骷髏雕像後，就回到了神殿。


搭著採礦車去哪裡好呢？

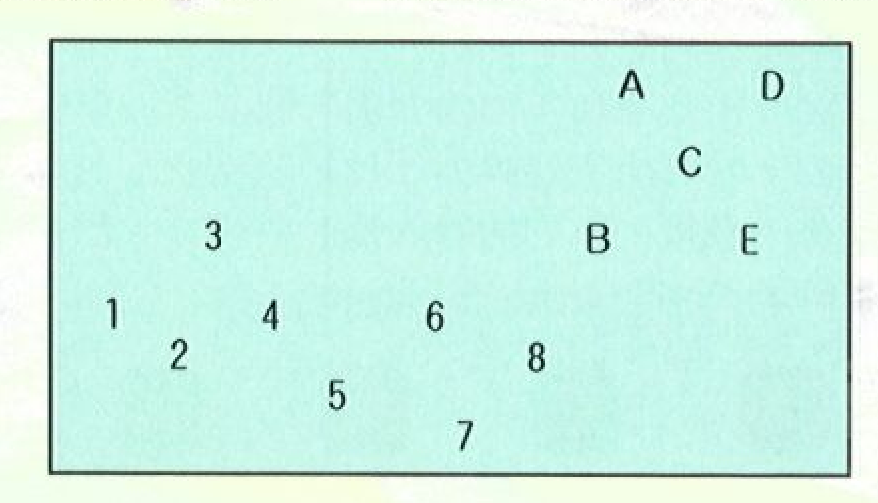
回到了神殿祭壇後，我在祭壇上的三角形上放入方才取得的「土」，並且接著去釋放土的鍊金術士（右邊數來第二個），如此土之謎就解開了！


終於找到基本元素『土』！

氣之謎

在神殿地圖裡，氣之謎的位置在於東北方，也就是祭壇後方的右側。我往塔裡面走去，注意到地板上有一個大大的星座圖（往下方看）！星座圖上有好多顆紫色及藍色、正在閃爍的星星…，他們的位置標記如下圖所示：


地板上有一個星座盤呢！



經過多番的嚐試，只要按照以下的方法（先視現在閃爍的星星是那幾顆，再依著下列順序決定那顆星該明或該滅），即可以成功地開啓機關：

以滑鼠按下	現在正在閃爍的星星
開始情況	1 2 6 8 A B D
8	1 2 6 A B D E
1	2 A B D E
2	A B E
C	A B C D E

就在我完成了上述動作後，一隻漂亮的藍色小鳥就從星圖裡飛了出來，並且出現了一道螺旋梯！還等什麼，我立刻就爬上梯子，往上面去瞧個究竟。

到了樓上，樓梯旁有好幾個彩色的喇叭，每一個都發出不同的自然聲音：

喇叭顏色	聲音	喇叭顏色	聲音
紅色	火焰	藍色	風聲
黃色	地震	綠色	水聲
淡紫色	雷聲		

不過，這些喇叭與聲音好像與解謎無關。因此，我繼續往前走並轉向右方後，就在塔頂的房間中央看到一台製造氣體的機器。往機器上的轉輪一瞧，原來氣體的調配要按照以下的比例：

紅色	1 單位	藍色	2 單位
綠色	2 單位	黃色	2 單位

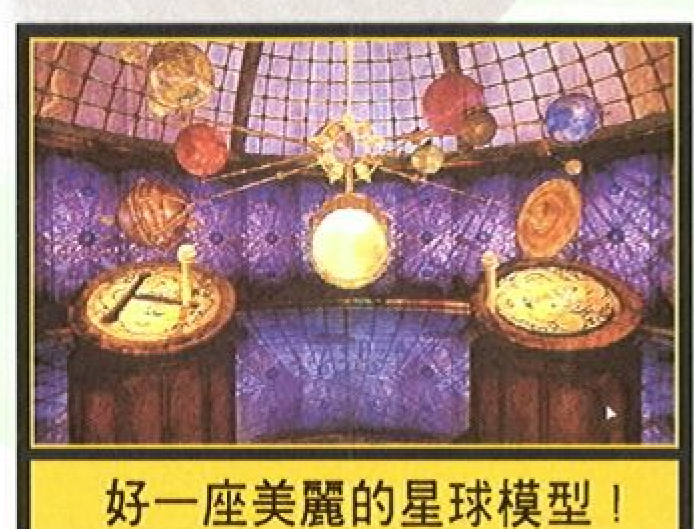
我再往水晶球下的圓形底座一看，發現上面有一隻黑色的聖甲蟲圖，一碰那聖甲蟲，天花板上就降下機關，整間房間頓時變暗了！這時，我回到了氣體製造器的控制儀表板前，這時因為光線已被機關隔絕，因此氣體的顏色與流動情形清晰可見。接下來就是決定氣體該如何調配了，我依著方才知道的比例，抓起各個顏色的氣體旁的把手，並且將之扳到如下位置：

綠色	全滿（已經是全滿）
紅色	半滿
藍色	全滿
黃色	全滿
灰色	不使用

果然水晶球裡原本混濁的氣體轉為清澈，我拿起了水晶球並且將「氣」放入祭壇上的三角形裡，四位鍊金術士於是全部都出現在我的面前，開始交待我下一步的任務。

天體運轉模型

聽完四位鍊金術士的話後，我走向祭壇正後方，進入那間天體運轉模型室。從這兒，也許可以選擇模型上的星球，而通往各個地方離開神殿（請參考 Z 手册封面內側的 Eastlands 地圖）。


好一座美麗的星球模型！

可是要怎麼做才能啓動這個天體運轉模型呢？我試著將左側的控制把手往上扳到一半，再往右扳，這時眼前就出現一個杓子，剛好可以將我手中的金球放上去！可是模型還是沒有被成功的啓動，我再將左側的控制把手往左扳，再往上扳到底，果然整個天體運轉模型就可以使用了。

我抓起右側的把手，開始選擇下一個目的地：

音樂學院 Conservatory	城堡 Castle
修道院 Monastery	收容所 Asylum

當天體模型室下方的出口開啓時，往另一個星球的旅途也就正式宣告開始！

註、選擇下一個目的地星球的基本技巧如下所述：

第一、抓住右側控制台上的把手，開始轉動天體模型。

第二、當轉動到適當的角度，代表目的地的星球模型會被太陽光照耀著。

第三、等太陽光照耀到該星球，並且聽到機械聲時，停止轉動模型。

另外，在初到達的地方，會有一個旋轉的星球模型。如果到達了非目的地的地方，那麼只要碰觸此星球模型，就可以回到天體運轉模型室，重新選擇目的地。

目的地	CD ROM 片數
修道院 (Monastery)	II
音樂學院 (Conservatory)	II
城堡 (Castle)	III
收容所 (Asylum)	III

修道院(Monastery)

到了此地發現修道院屋頂上有很多脊柱，由紅色的天空襯托著。我穿過門往右，就在地上發現了一枚硬幣，撿起來後我繼續往裡穿過了二道門，接著上了階梯往修道院的入口行去。到了修道院的入口，門上的標示寫著此修道院已封閉。這下該如何進去呢？我左看右看，發現在門旁右手邊的地上，居然有一個洞口，為了解救大家，只好跳進去了。進入了修道院內部，四周繞繞後，在牆角那兒有個捐獻箱！我把剛才撿到的硬幣投入箱子上方的投幣孔，箱子底部就跑出了一疊命運籤！我讀了每一張籤後，了解了各個情感之神與其相對的符號：

符號	情感
黑色的橢圓形旁邊有二黑點	害怕 (Fear)
M形的嘴	生氣 (Anger)
一條水平線	厭煩 (Boredom)
笑臉	快樂 (Happiness)
似脊柱的圖形	勇氣 (Spine)
蹙眉的眼睛	懷疑 (Suspicion)

注意：如果打開捐獻箱並取出裡面那一枚硬幣，那麼就會有咀咒降臨在身上！（在往後的遊戲中，並不再需要硬幣，並且需要雙手來拿取物品，所以還是別拿回捐出的錢吧！）

臨走之前，我還看了一看旁側牆上的佈告欄。接著，就沿著紅色地毯往對面的台階走去。上了台階，眼前是一個玄關，在兩旁有六個面孔雕像，想必這就是六位情感之神的雕像。


六位情感之神的雕像！

除了牆上的雕像之外，在兩側各有兩個水甕，不過裡面裝的不是水，而是分別裝了二片命運之籤中所昭示的符號籤牌。我從水甕中拿起相對於情感之神的符號籤牌，並將籤牌嵌入其相對應雕像下方的空位。六個情感之神的雕像位置如下圖所示：

害怕（Fear）	生氣（Anger）	厭煩（Boredom）	
階梯 ←	走	道	→ 玄關■密門
懷疑（Suspicion）	勇氣（Spine）	快樂（Happiness）	

（不完整的圓形以及傾斜的爪是不需要的籤牌，請盡量不要使用它們以避免往後須要更多的探索才能解謎。）

是怎麼知道哪一座雕像是哪一位情感之神呢？其實從他們說的話裡就可以瞧出來！當我將所有的籤牌都放入相對應的雕像下方後，這六位情感之神就開始輪流自動說話，將他們依序說的話串接起來，就是一短篇關於「 Yoruk 」的詩文呢！接下來，先記下這幾位情感之神說話的順序：

發言順序	情感之神	對應的符號
1	生氣	M 形的嘴
2	懷疑	蹙眉的眼睛
3	勇氣	似脊柱的圖形
4	厭煩	一條水平線
5	害怕	黑色的橢圓形旁邊有二黑點
6	快樂	笑臉

記下了這個順序之後，我面對著前方無路的玄關，往右邊的階梯走上去。上了階梯之後繼續往前直走，並且打開走道盡頭的那扇門。進入門內之後，眼前的地板下似乎充滿著炎熱的火漿，正在嗤嗤地作響！

我往房間裡繼續走去，前方的木製品（下方有由金色點形成的 3 × 3 格子）後居然走出了一位朦朧可見的男性，直嚷著這兒已經關閉，以及誰能夠來保護他等等，最後在說了一堆話之後消失了。

接著我繼續往右方的門走到了邊間，在這邊間的中央，擺放了一座洗禮臺。我一碰那座洗禮臺，眼前立刻出現一幅圖象，四位鍊金術士正爲一嬰孩以聖火洗禮。後來，我注意到這房間的後方牆下，似乎有什麼東西，走近往下一看，原來是一個可以開關的活動閘門，我先往左移動那個閘門，接著再往右移動那閘門後，閘門下就出現了一張筆記。這本藏在地下的筆記原來記載著文字與符號的對照。我記下了「打開（ Open ）」這四個關鍵字母的對應，如下所示：

字母	對應符號
O	∞無限大的符號
P	三叉齒之下有個十字
E	E 字母左右互換且兩端捲曲成螺旋狀
N	圓圈旁有六個點，並且在底部有個十字

這兒似乎沒什麼可以搜索的了，於是我回到那六個雕像旁的玄關處，沿著鋪著地毯的階梯往另一邊盡頭的門口走去。

穿過了那道門，前面的塔頂吊著一個大鐘，原來這兒是個鐘塔。接著，我走上那座木製的螺旋梯向上直到了塔頂，面前有一個控制鐘響的機械，機械上方有數條繩子，機器之後則是一條頗窄的走道，走道的牆上掛有一幅符號表，表上的「 7 Bell 」裡還缺了前面的好幾個符號。我沿著走道向右走去，就看見了一扇門，打開並穿過那扇門之後，就來到了一個兩旁都有房間的長廊。其中，從長廊盡頭數來右邊的第三道門內，就是愛麗珊黛（ Alexandria 魔域復仇者的主要角色之一）的房間。

愛麗珊黛

進入愛麗珊黛的房間，沒看到人影卻聽到嬰孩的笑聲。房間最裡面的桌子上放著一把提琴，旁邊則有一本愛麗珊黛的日記。愛麗珊黛在日記裡寫著：母親唯一留下來的東西，只有她身邊那盒式小墜子。而父親告訴她一只要她乖乖的，總有一天會在天堂裡再次看見她母親。

房間的中央有一座樂譜架，我走近前去正想仔細瞧瞧時，就在一陣火光後，隱約見到孩提時代的愛麗珊黛正專心地演奏小提琴，她的父親則在旁邊聆聽著，好一幅天倫之樂的景象。

後來，我離開了愛麗珊黛的房間而回到了長廊，此時對面是 Brother Will 的房間。接著，向右轉並且穿過長廊盡頭的二扇門後，就進入了主教瑪菲奧克斯（ Malveaux ）的書房。在書房裡，有一項很重要的線索就是蘇菲亞．漢米爾敦（ Sophia Hamilton´）寄給主教的信件－其中的內容是關於主教瑪菲奧克斯（ Malveaux ）的養女愛麗珊黛以及上將凱尼（ Kaine ）的兒子路西安（ Lucien ）之間的愛情。

另外，我在書房中央的桌子上看到一個水煙筒，一碰之下突然一陣煙霧，隱約之中似乎是主教正爲他的不治絕症而煩心…。接著，我在書房左側的矮櫃上發現了一面金色放大鏡。後來又在同一側靠近門那兒的矮櫃上發現了 Sartorius 寫給主教的信件，裡面提到了關於主教所患之病的處方，也提到了四個要素及金屬…。出了主教的書房之後，我回到方才的長廊。長廊中間有一道階梯是往主教的寢室，可惜被層層的木板


主教書房裡的水煙筒。

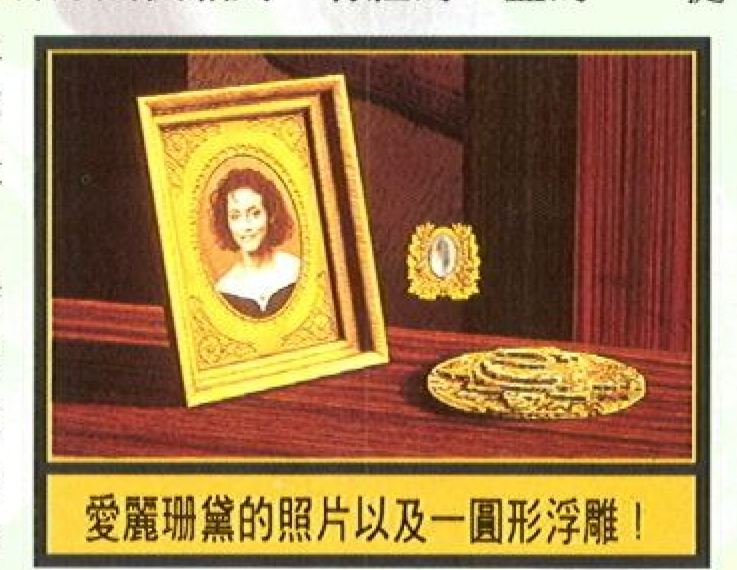
封起來了！看來我得想別的辦法才能進入主教的房內一探究竟。

接下來，我沿著原路回到了那張「 7 Bell 」的符號表前。這時我注意到表上的某些符號似曾相識，這不就是那六位情感之神所相對應的符號嗎！也許「 7 Bell 」前面所空著的六個空格就是那六位情感之神說話的順序。只要我依照那個順序去扳動中央那台機械，就可以使大鐘發出聲響了！於是我來到控制鐘響的機械那兒，開始試著一個一個扳動機械上的把手：

1	6			－	5	－		2	3	
－	－	－	－	－	－	4	－	－	－	－

就在我完成六個動作之後，一條繩子就從天花板的一道小小暗門裡降落下來…。我走向前去，拉一拉那根繩子，大鐘就開始響了，我整個人也跟著大鐘的搖擺而被往上拉。正當身體被向上拉的同時，我望見牆上有一道窗，窗子外面還另有建築物與陽台，並不是空無一物！於是就趁著面對那扇窗的大好時機，縱身一躍就跳到了窗子外頭！

一到了陽台上，我沿著路走到了盡頭，轉身一看就發現了一扇開啓的門，想必這就是方才被木板釘死的主教寢房。一進入寢房，我發現裡面有一張桌子，上面放著好幾根蠟燭，有紅的、藍的…。從桌子的左側往前，仔細瞧那張桌子上的金色圓形浮雕，矇矓之間，時空又回到了以前主教還在這兒的時候，只見他拿著那圓形浮雕正自言自語著…。


愛麗珊黛的照片以及一圓形浮雕！

後來，我在床頭矮櫃上找到了一本金皮書，裡面貼了好多愛麗珊黛的照片，有孩提時候的、有少女時期的、還有眞正成爲一位小提琴演奏家時的，書裡還有許多愛麗珊黛寫給父親的信件，我注意到最後一封是請父親祝福她與未來夫婿路西安的婚姻。接著，床頭上那幅畫引起了我的興趣，畫裡有五種顏色的蠟燭，分別由左到右整齊地排列著：

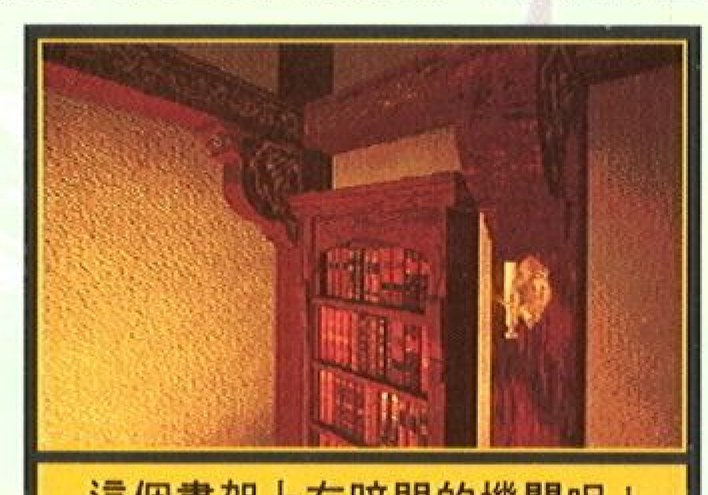
藍色	黃色	紅色	橘色	白色

咦，床上還有本書。我將那金色的放大鏡放在那本書上，就看到了好幾個不同角度的骷髏頭，並且每一個都被一條紅色的絲帶串接起來，它們的順序如下：



(1)面對正前方
(2)往左偏轉九十度
(3)往右偏轉四十五度
(4)往左偏轉四十五度
(5)往右偏轉九十度

記下了這個順序後。我在床的右側書架上找到了一道密門的機關－那本椈色的書，原來密門後有一條密道通往修道院的主要玄關，而密道的出口就在六位情感之神雕像的對面（可以直接由那看似死路一條的密道再次回到主教的寢房）。到了主要玄關，我四處繞繞後（從主要玄關開始，面對著牆壁後，先往右，然後往左，再往左，接著再往右），就找到了一間文書室，這間文書室就在密道的正後方。


這個書架上有暗門的機關呢！

文書室

我進了文書室後，向前直走到了中央，就看到有一個書架，上面擺放了一本書名爲「 St . Yurok 」。翻開此書，一陣時空的移轉又帶我回到當初愛麗珊黛與路西安正準備接受主教的祝福時，半途卻殺出了好幾位士兵將路西安強行帶走！而正當愛麗珊黛回頭想要求助於其父時，父親卻在轉眼間不見了…。後來我又在兩側的書架上由左至右看了四本書，其中是講述 Yurok 如何打敗邪惡的故事－ Yurok 本來已經毫無勝算，眼看就要一死，但是就在那千鈞一髮之際，他使用了一面盾，盾上鑲著五顆紅寶石，神奇的是，居然替 Yurok 擋下了面前由邪惡所召喚的火圈。

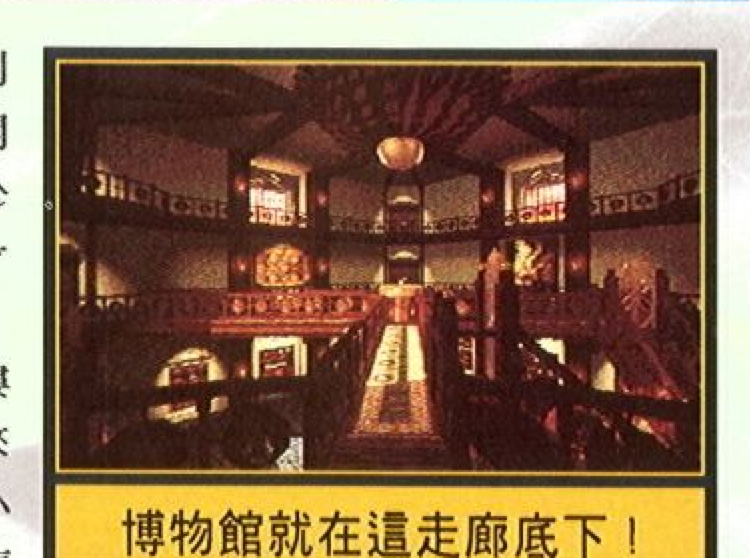
接著我走出了文書室，眼前是一個呈放射狀的走廊。我往前直走就看到右邊有一道被上鎖的門，封死了往下的樓梯。得想個辦法開鎖！放射狀的走廊中央有一個圓盤，上面有指針，四周都是奇奇怪怪的符號。我想起先前看過的「 Open 」，於是開始將指針一一地轉動到正確的位置：

(1)二點鐘方向－∞無限大的符號
(2)十點鐘方向－三叉齒之下有個十字
(3)三點鐘方向－E字母左右互換且兩端捲曲成螺旋狀

⑷十二點鐘方向－圓圈旁有六個點，並且在底部有個十字

博物館

果然聽到了一聲鎖被開啓的聲音。於是我回到剛才那上鎖的門，拿起鎖就往樓下走去。原來樓下是一間小型博物館，陳列了許多前人的器具與書籍等等…。對了，一下樓梯到達博物館時，還聽到女性的聲音警告著－所有的東西都由防盜系統保護著！經過我仔細的搜尋，發現在博物館中央的地板上有一扇門，不過已經被上鎖打不開。在門的附近，則有一個灰色的圓形物，我好奇地打開它並且隨便按了四個鈕的其中之一後，居然防盜系統就被解除了，那扇地板上的門當然也就不再被鎖著，眞是出乎意料的容易！不過在走進密道之前，我分別到博物館的左側及右側，拿了那顆 Yurok 之盾上的紅寶石（在蛇形雕像旁邊）以及無限火焰的把座（在 Yyrok 之盾仿製品的旁邊）。


博物館就在這走廊底下！

註：按一下滑鼠右鍵可以切換「空手」、「已拿取的物品」、或是「游標」。當要同時拿取二樣物品時，請先拿一樣物品，再切換到空手繼續拿取第二樣物品。

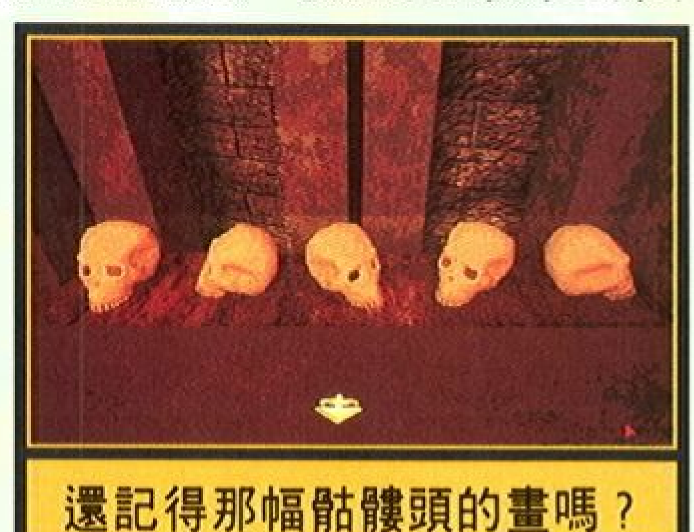
接下來，當然就打開那道地板上的門，前往地底下面繼續去探險了。穿過密道，兩旁居然有二個站立著的木乃伊！他們說話時眼睛還發出一閃一閃的紅光，眞是有點恐怖。再往前走，是一個巨型的石柱塔，通道往左及往右延伸。先往右邊去瞧瞧吧！往右邊的石階一路往下，穿過那扇金色尖狀的門欄，眼前有一塊區域是一片漆黑，伸手不見五指！於是，我利用牆上燃燒的火把，將手上的火把座點燃，眼前才出現一石棺！走向石棺，待我先把石棺前那名牌上的灰塵抹去，名牌上的字跡終於漸漸清楚，原來這就是 Yurok 的棺木！

Yurok 的盾

不知道棺木裡是不是眞的躺著 Yurok ？於是，我打開石棺，卻發現裡面空無一物！左思右想後，突然靈機一動，會不會有東西藏在棺材蓋上？跳入石棺檢查之後，果然那面鑲有紅寶石的盾就在棺材蓋子的內側，不過上面只有四顆紅寶石，獨獨遺漏了中間的那一顆。於是，我把手上的紅寶石重新鑲回盾牌上，接著取下那面盾牌並且跳出了石棺。出了石棺，我注意到牆上還有一個空的火把座，於是我將手上點著的火把插上去後，就回到了巨型的石柱塔那兒。接下來，我往右邊那間泛著紅光的房間走去，往前直走不多久，突然聽到邪惡的笑聲，眼前也瞬時成爲一片火海，這下子不快點想出個辦法就必死無疑了。咦，剛才不是拿到了 Yurok 的盾嗎？立刻我取出那面神奇的盾牌向熊熊的火焰一擋，果然如傳說中一般，這面盾頓時就將熱火吸入，適時地化解了危機！

主教實驗室

接下來，我繼續往前走去，盡頭的左邊是一條死路，右邊則有五個骷髏頭。我想起主教床上那本書中的骷髏圖案，於是試著將眼前的骷髏頭由左至右、按照那幅圖畫的順序排列：面向前方、向左轉 90 度、向右轉 45 度、向左轉 45 度、向右轉 90 度。正當我將第五個骷髏頭排好時，背後的死路突然豁然開朗，原來這五個骷髏頭正是開啓主教實驗室的機關！我進入實驗室後，在左側發現了一把金色鑰匙以及一片彎曲的金屬碎片。接著，終於在那部有著獅子頭以及許多彎彎曲曲管子的機器左側牆壁上，找到了一個方形的盒子。打開盒子之後，出現一個鑰匙孔，這想必就是那把金色鑰匙該插進去的地方了。於是我將金色鑰匙插入鑰匙孔，並且轉動鑰匙以使用那壓縮金屬的器材。


還記得那幅骷髏頭的畫嗎？

接著，我移動右邊的控制桿，以打開左側那蛋形的裝置。這時，放入方才拿到的金屬碎片，並且再次移動右邊那根控制桿，使得那蛋形的裝置關閉起來。經過這樣的手續，不知道裡面的金屬變成了什麼樣子，於是最後我又再移動右邊那根控制桿，打開了蛋形裝置。咦，本來彎彎曲曲的金屬碎片，現在被壓製成一顆圓球了呢！

拿著金屬圓球，我走到了對面。在那裡也有一個奇特的實驗器材，只要將物品放入左側的圓筒籃中，並且再拉動右側的吊錘，即可使方才放入的物品經過「酸」的洗禮，洗一個沸騰騰的澡。試試這個金屬圓球好了，我一邊抱著實驗的態度，一邊將

金屬圓球放入那圓筒籃中，並且拉動右側繩子下的吊錘。當籃子從火熱的酸液中再次上升時，我拿回了圓球。這時，原本灰黑色的金屬圓球已經變成白色的了。

金屬球的鍊製

後來，我又到了實驗室的對面，找到了一個輪形操縱閥，可以控制打開或是關閉它下方那條連接到中央圓柱的管路。轉動那輪形操縱閥以打開那條管路，就看到火山熔岩漿開始在管路中流動，這時我再回到方才那部有著獅子頭以及許多彎彎曲曲管子的機器那兒，面對機器我開始研究獅子頭下的五個火焰控制開關－每個控制開關都可以設定火焰的顏色，我想起在主教床頭前看到的圖畫，不就剛好是五種顏色嗎？於是我開始扳動每一個控制開關，直到排完了順序，由上至下，火焰的顏色順序是：(1)藍色(2)黃色(3)紅色(4)橘色(5)白色【註、實際上，玩家在螢幕上將會看到白色中帶著淡淡的紫色】。

排完了火焰的順序後，我馬上將剛才成型的白色金屬球放入獅子的口中。金屬球經過火焰的燒灼，立刻就應聲掉入了機器下方的平底盤。這時我趁著金屬球正維持著非常高的熱度，立刻彎下身去猛搧平底盤旁風箱上的風扇片，使得金屬球能夠迅速地被鍊製成功。

註：如果稍稍延遲了對金屬球搧風的動作，那麼金屬球會漸漸冷卻，所有的動作也就前功盡棄，必須重頭來過了。

當我一拿起那終於鍊製成功的金屬球時，日蝕的情況更加嚴重了。不一會兒，我被傳送回到神殿裡的祭壇那兒。我將那懸掛在祭壇上方的符號嵌入壇中，這時祭壇中央的圓缽裡居然漸漸地湧出了血水！我趕緊仔細往圓缽裡一瞧－正好目睹了主教瑪菲奧克斯死亡的那一幕。接下來，我走到左邊數來第二個的玻璃棺前，透過玻璃棺上那圓形的太陽雕刻窗，主教瑪菲奧克斯開始對我說話。

音樂學院(Conservatory)

一到達了音樂學院（一座有著藍色的屋頂，並且面積廣大的建築物，邊緣還有破碎的圓柱。）眼前就是一扇開啓著的門

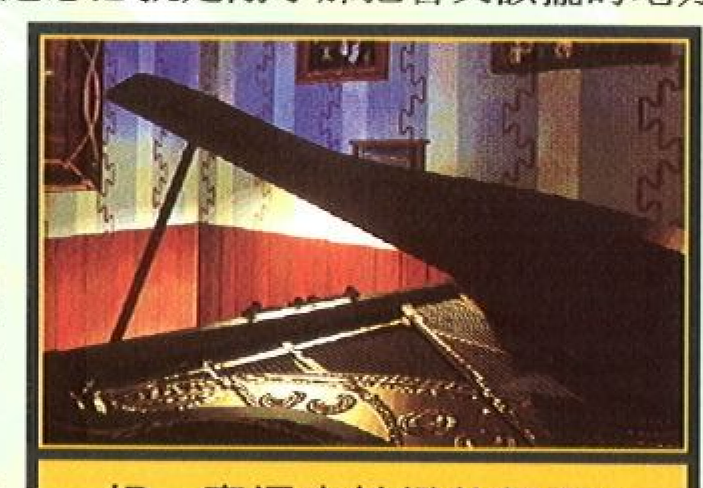


原來這就是音樂學院的入口！

，走入那扇門後，右邊的牆上有一個破洞，外頭是一堆浸在水中破碎不全的圓柱。往左方的走廊行去，會看到左側是一個亂七八糟的練習演奏臺，右側則是一扇一扇的玻璃窗。在走道的盡頭，有一道開啓著的柣門，而柣門左側的牆上掛著一幅扇形的 Z 樂隊演奏時的樂器座位分配圖。而在柣門的右側，則是一臺沒有唱片的電唱機。

穿過了柣門，接著打開走道盡頭的另一扇門。原來門內是一間大廳，直直地穿過大廳，就看到了一個售票口，並且售票口對面也有一扇開啓著的門。走入了售票口對面的門內，就是音樂學院的辦公室了。我仔細地在這辦公室裡東看看西瞧瞧，結果在中央右側、有著一座藍色檯燈的小方桌上，發現了一個木製的方盒。打開那木製方盒一看，原來裡面擺著一個音叉，就先拿著備用。

接著，我繞到了鋼琴前，正好鋼琴上有一個紅色的音叉座，這想必就是剛才那把音叉該擺的地方。於是我將手中的音叉插到音叉座上，並且順手敲了一下音叉，立刻音叉就發出一長聲的音符。嗯，不知如果我在鋼琴上也



好一臺漂亮精緻的鋼琴！

敲一下這個音符會發生什麼事？在鋼琴上亂按一通，終於找到了這個音符，從右邊數來第十六個白色鍵，也就是 C 大調的第六音。一按下第六音，就聽到一聲機械聲，想必真的有機關被觸動了。於是，我轉身繞到鋼琴的後方，並且在琴身裡找到了一把像鑰匙一樣的東西。

後來，我在鋼琴右方看到了一本綠色的書，翻開書，裡面介紹了 Z 管絃樂隊使用的幾種樂器。另外，我還在書桌下方的抽屜裡，找到了好多信件，其中好幾封都是主教瑪菲奧克斯寄給蘇菲亞的。

書桌的桌面上，有一盞檯燈，可是開關似乎不知道掉哪兒去了。啊！我剛才在鋼琴裡撿到的像鑰匙一樣的東西，也許就是這盞檯燈的開關。果然，我一將那支鑰匙狀的東西插入檯燈的燈座中，再一拉那條開關鍊，檯燈就亮了起來！書桌上那隱藏著的地圖也浮現出來了。仔細一瞧，原來那地圖正指出了漢米爾頓秘密實驗室的入口位置，舞台（Stage）的下方是支撐室（Prop room），而在支撐室的下方則是鍋爐室（Boiler room），鍋爐室的下方有一個箭頭指向右側－想必這就是實驗室的入口了！

同時，地圖上還有幾行字，描述著鍊金的程序：

準備好已沸騰的溶液 以水晶進行催化 淨化水晶 讓所有的音符同時響起	PREPARE the Boiling Solution SEED with Crystal PURIFY the Crystal RING the Notes Together

離開了書桌，我在剛才找到那把音叉的小方桌右側牆上，找到了一個方木盒，裡面有一些唱片。我一張一張地翻著翻著，發現其中有一張正是介紹這一座音樂學院的（Introduction to the Orchestra），另外還有一張也蠻特別的，那就是愛麗珊黛渥爾夫初次演出的名曲選集（Alexandria Wolfe Debut Album）。我拿起這二張唱片，準備等會兒去放出來聽聽看裡面的內容。

接下來回到了大廳，並且開啓對面樓梯左側練習室的門，回到了一開始進入音樂學院的地方。還記得栱形門右側有一台電唱機，於是我將手中那張介紹音樂學院的唱片（唱片中央的標籤為藍色）放上，先將那L形的把柄向上轉動，再扳動右下角的把手，唱片就開始順向播放起來。仔細一聽，原來介紹的是Z管絃樂團所使用的八種樂器。

註、您可以在那練習演奏臺的地上，找到這張唱片中所介紹的八種樂器。另外，只要一拿起樂器，就會發出該樂器所獨具的音色，玩家可以與唱片裡的聲音對照著參考，就能夠得知該樂器的名字。

後來，我試著扳動電唱機左下角的把手，唱片居然逆向播放起來，在一陣不知所云的混亂雜音中，不時會出現幾聲特別清楚的聲音，頗爲詭異：Paul is dead、Redrum、I'm such a bitch、Mom always said "Oooh,smokin!"聽完了這一張唱片，我放上愛麗珊黛渥爾夫的處女作（唱片中央的標籤是綠色及藍色），並且開始順向播放。最後，我注意到在「標準 Zorian 最後樂章（Standard Zorkian Conclusory Fanfare）」裡，出現了四種樂器，它們播放的組合順序如下：popperkeg、nambino、popperkeg、wertmizer、violin

聽完了愛麗珊黛的初次作品後，我拿起唱片，走到了那練習用的演奏台上。一走上了演奏台，我發現在左邊的地板上，擺放著四種不同的樂器，同時右邊的地板上也放置著另外四種樂器。這八種樂器就是剛才那張介紹音樂學院的唱片中所描述的。而栱形門左側牆上那張扇形圖裡所提及的八個樂器名，也就是這八種樂器在演奏時的座位分配圖了。搭配那張扇形座位分配圖，將每一種樂器擺放在其應屬區域的椅子上：


這些樂器到底該如何擺放呢？

Z管絃樂團的演奏座位分配圖

gederaglini　frobophone
nambino　miano
wertmizer　popperkeg
violin　fleezle

●八種樂器的概略描述

(1) violin
一般常見的典型小提琴。

(2) nambino
以金色的環套裝飾著的銅色鼓，鼓皮朝上。

(3) miano
C形的豎琴，大約有七根絃線在琴上。

(4) fleezle
呈 U 字形的單簧管。

(5) popperkeg
帶些微紫色的棕色管形物，中央有突出的黃銅環。

(6) frobophone
有好幾折彎曲的銅色法國號。

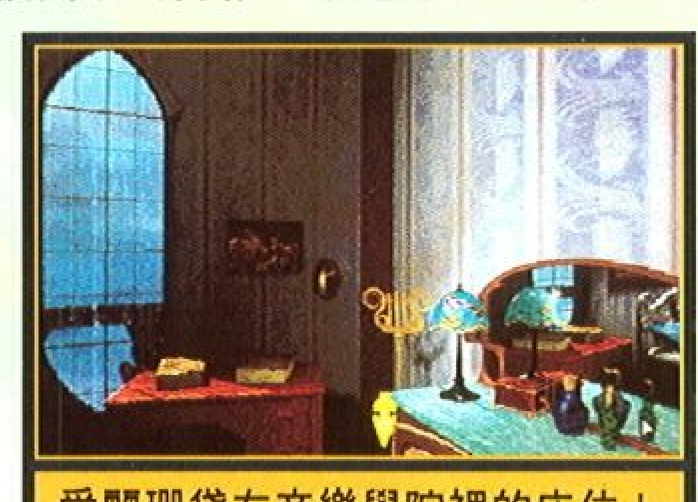
(7) gederaglini
二端呈細長的綠色角狀，中央則有藍色突起。

(8) wertmizer
鍵盤位於中央，二端爲白色的波紋軟管。

當我將八種樂器都擺放到正確的位置後，就突然聽到管絃樂團正在調音定絃，接著蘇菲亞・漢米爾頓提醒愛麗珊黛－天體的和聲（The Harmony of the Spheres）是『CDEBG』，千萬千萬不可以忘記！

愛麗珊黛的寢室

接著回到了大廳，並且走到樓梯前，在樓梯的右側，有一張被撕破的海報，不過還可以勉強用手將被撕開的縫隙拉攏，看出海報的原貌。後來我沿著樓梯到達了二樓。二樓有好幾個廂房，我先沿著右側的走道找到了學院


愛麗珊黛在音樂學院裡的床位！

學生的寢室。進入寢室，往右轉並且直走到底就是愛麗珊黛的床位。在愛麗珊黛的梳妝台上，我找到了一面梳妝圓鏡以及一個音樂盒。仔細瞧那把圓鏡，隱約出現蘇菲亞正在梳妝台前，與愛麗珊黛交談。打開那只音樂盒，裡面的小提琴就會拉動琴絃演奏起來，眞是特別！

另外，我在愛麗珊黛床前的木製地板上，發現有一格的木板是可以掀起來的，裡面擺著愛麗珊黛的戀人路西安及養父瑪爾奧克斯寄給她的許多信件。而在愛麗珊黛的床鋪上，平擺著一本海報收集簿，翻開簿子，我發現裡頭收集了許多她演出的廣告海報，其中的最後一張海報，就跟方才大廳中樓梯腳右側被撕開的海報一模一樣，於是我拿起這張海報備用，接著就走出了寢室。

蘇菲亞的房間

回到了走道，我繼續往樓梯的對面直走，就找到了蘇菲亞漢米爾頓的房間。一進入蘇菲亞的房間，眼前就是一張紫色的沙發，沙發上放著一本關於鍊金術的書（ the Alchemy book ）。接著，我翻開了這本書，想要對鍊金術有更進一步的了解，結果在書裡的第二頁，發現裡面也寫到了天體和聲（ the Harmony of the Spheres ），不過這次書中指出天體和聲是『 CDEB 』，與先前蘇菲亞說的『 CDBG 』不太相同。

另外，在梳妝台下的抽屜裡，有好幾封給蘇菲亞的信件，其中大部分是路西安的父親凱尼（ Kaine ）所寫的。在梳妝台旁的屏風後，放置著一個浴缸，浴缸底部畫有一似龍的圖案。我一碰觸那浴缸，朦朧中歲月回到了從前，凱尼與蘇菲亞正在屏風內享受著他倆二人世界的甜蜜時光…。

回到過去

後來，我走出了蘇菲亞的房間，並且沿著原來的階梯回到了一樓的大廳中。在一樓的階梯腳處，轉身向左，將方才在愛麗珊黛床上所拿到的海報拿出來，取代那張已被撕破的海報，重新貼在廣告看板上。這個舉動似乎將時光推回了當初愛麗珊黛正要表演的前一刻，大廳裡立刻充滿了人潮的嘈雜聲，而原本關閉的音樂廳



幫愛麗珊黛換一張完整的海報！

也開啓了，當然我得先拿到入場券才能進入音樂廳裡！

在進入音樂廳之前，我想我最好將剛才拿到的二張唱片物歸原位。於是我走到一樓的辦公室裡，將二張唱片按照它們原來排放的順序放回木方盒裡，接著就走出辦公室。這會兒，在辦公室對面的售票口處，自動出現了一張入場券，座位是包廂 C（ Box C ），想必這就是參觀愛麗珊黛這一場演出的入場券了！於是，我拿著入場券就大大方方的敲著音樂廳的大門（面對著樓梯，位於大廳中央右邊的那扇門就是音樂廳的入口），不一會兒就出現一位女士幫我開了大門，歡迎我進去呢！

一進入了音樂廳，我就開始找尋包廂C。首先我走上二樓，但那裡的包廂都沒有標號，我只好又走上三樓，這兒的每一間包廂都有標號，於是我開始一間一間的確認，終於在走道的盡頭附近，找到了包廂C。一進入了包廂C，我就看到裡面的小桌子上，已經放有一副音樂廳爲客人準備好的觀賞用望遠鏡。戴上望遠鏡，眼前愛麗珊黛正全心地完成她的演奏音樂會（但是尚未演奏「標準 Zorkian 最後樂章」），當愛麗珊黛終於放下了小提琴，我赫然發現，似乎只有路西安是她唯一的觀衆。


音樂廳裡的包廂 C！

後來，我走下層層的樓梯，回到了音樂廳的一樓。轉身進入那一片暗茫茫的觀衆席，就在我一進入觀衆席的時刻，黑暗中似乎聽到觀衆們正不耐煩地對愛麗珊黛叫喊著，要求聆聽「標準 Zorkian 最後樂章」！接著，我沿著走道一直向前，不一會兒就到了舞台前的演奏區，在那兒我隱約看到指揮台上放著一根指揮棒，就在我撿起指揮棒的那一剎那，蘇菲亞的聲音在耳邊響起－強調任何的音樂會都不能在缺少「標準 Zorkian 最後樂章」的情形下草草結束。

註：請先在這兒存檔，然後嚐試在一片灰暗的螢幕上，先找出相對應那張扇形 Z 樂團座位圖的分塊區域。然後，再對照著「標準 Zorkian 最後樂章」的樂器演奏順序，重新指揮以完成這個音樂會。

於是，我開始拿起指揮棒，慢慢地回憶起 Z 管絃樂團的扇形座位圖，以及那首「標準 Zork-ian 最後樂章」（在愛麗珊黛渥爾夫的唱片中有介紹過），幫助愛麗珊黛完成她未完成的部分。就在我演奏完成這最後樂章的時刻，整個原本灰暗無光的音樂廳也跟著明亮了起來！

舞台

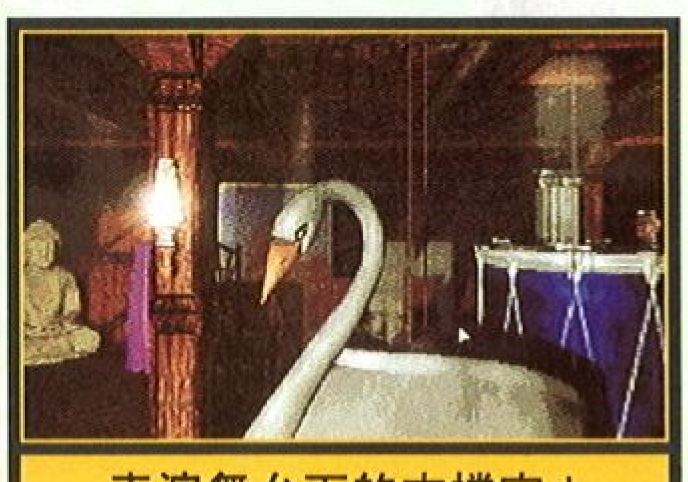
接下來，我離開指揮台，繼續向前走到舞台上。到了舞台上，在左側的地板上找到了一張愛麗珊黛寫給路西安的字條。從舞台中央往右轉，可以看到一間管控背景布幕的控制室。控制室裡有一張書桌，書桌上擺放著一本背景布幕的圖畫書。我注意到在那本書中，第一張的右側有一個黑色圓洞，而第五張（西洋棋盤黑白相間地板的中庭花園）以及第七張（一幢有門的茅草屋）的右邊則都有一扇開啓的門。也許我將其它的布幕都升起來，只剩下這三塊背景布幕，就可以透過布幕上的開口，走到舞台的後方去呢！



從這兒可以進入舞台後方！

我首先按下控制室裡那台機器上的紅色按鈕，再將從左邊數來第二、三、四、六個藍色按鈕都按下。然後就離開了控制室，回到舞台上，並且走到背景布幕前，果然在右側的布幕上發現了一個出口，可以通到舞台後方的角落去了！

角落裡有一個空白的黑板架，我轉身背對著黑板架，在前方發現了一個頗爲隱密的樓梯口可以通往地下。回想起辦公室書桌上的地圖，這道樓梯通往支撐室。既然這兒是舞台下的支撐室，那麼此處一定有個入口可以通往再下一層－鍋爐室！我走到那隻天鵝與藍色大鼓中間，並且背對著藍色大鼓，接著操作那L形的把柄，大鼓就被移動了。我再轉身朝向大鼓，並且往鼓面上用力一跳，就穿破了大鼓的鼓皮而到達下一層的鍋爐室囉！



表演舞台下的支撐室！

一到了鍋爐室，在地板上發現了愛麗珊黛的盒式小墜子。正當我要拿起那墜子時，墜子就掉入了水中！只好下水去撿那墜子了。於是我跳入了水中，趕緊在水底拿起那墜子，咦！水裡怎麼會有一扇門，我當然立刻打開了那扇門，進去探個究竟囉！

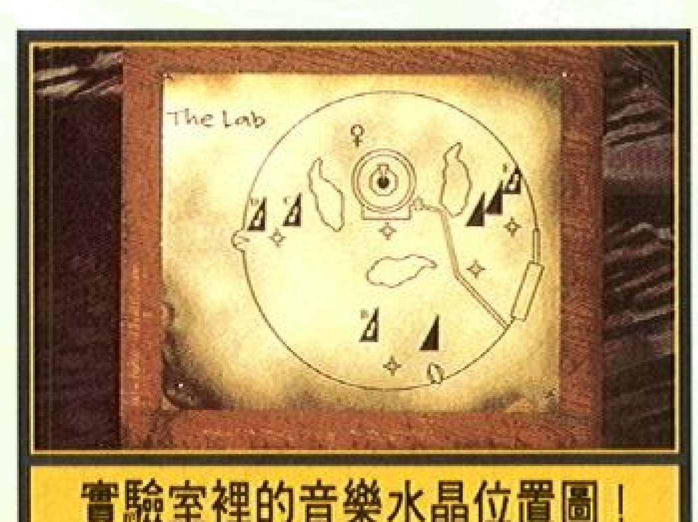


水底裡居然有一道門！

漢米爾頓的實驗室

原來水中那扇門之後是一個往上的樓梯，可以通達另一個房間，我想這裡大概就是漢米爾頓的實驗室了！往右一轉，就可以看到一個渾然天成的藍色水晶以及一座綠色的雕刻。穿過它們的通道盡頭牆上，有一扇關閉著的天窗，可以通到上一層的鍋爐室。我穿過天窗回到了鍋爐室，往左轉就看到牆壁上有許多開關。接下來，我就將愛麗珊黛的盒式小墜子掛在從左邊數來第二個把手上，使得鍋爐室裡沸騰的溶液能夠透過管線不斷地流到實驗室的火坑中。

後來，我又爬入天窗沿著原路，回到了實驗室裡。右側的牆上掛著一幅「藍色音樂水晶位置圖」，每一個三角形的音樂水晶裡都畫有一個音符的圖案，並且在上面註明了它們的英文編號，分別是BCDE。另外，圖上還特別標示出綠色水晶的位置就在D藍色水晶的左方牆上！



實驗室裡的音樂水晶位置圖！

還記得音樂學院辦公室的書桌上，那四行字嗎？我想那就是鍊金的步驟了！第一步「準備好已沸騰的溶液」已經在鍋爐室裡完成了，接下來是要「以水晶進行催化」。於是，我走到了D藍色水晶那兒，從牆壁凹洞裡的綠色水晶中取下一小部分。然後，再走到了實驗室中央的火坑那兒，將綠色水晶投入沸騰的溶液裡，這時一塊混濁的水晶就會成形出現在火坑裡。第三步是「淨化水晶」，該用什麼藥物來淨化水晶呢？我在那座綠色雕刻的嘴巴中找到了一片白色的溴化鈣藥錠。事不宜遲，我趕緊將此錠溴化鈣投入火坑，頓時原本混濁的水晶果然淨化成透明狀，隱約還可以看到裡面有一圓形物。

第四步是「讓所有的音符同時響起」。我知道音樂音符就是有標號的藍色水晶，但是響起的順序是什麼呢？先前我聽到有關「天體的和聲」是蘇菲亞強調的『CDEBG』，以及書上寫的『 CDEB』。前面四個音符是絕對正確的，但最後一個音符到底有沒有 G 呢？

接著，我對照著實驗室牆上的那幅音樂水晶圖，先敲擊C水晶（位於綠色水晶牆的正前方），再

敲擊D水晶（位於綠色水晶牆的左前方），再敲擊E水晶（位於音樂水晶圖的左方），再敲擊B水晶（位於綠色雕像正對面那一個水晶的旁側）。但是什麼事也沒有發生，這下子我可以確定蘇菲亞所強調的G是必須的，於是我走到火坑那兒，敲擊那透明的水晶，接著是一聲巨響，之後一束強光照射著那塊透明的水晶，鍊金的四個步驟也就順利完成了！

接下來，我從火坑中拿起那已經鍊成的「水」符號。接著就再度被傳送回神殿的祭壇那兒，日蝕也愈來愈嚴重了。和往常一般，我將祭壇上的符號壓入壇中，祭壇中央的圓缽開始泛著血光，而蘇菲亞的死亡就呈現在那片血光之中。接著，我走近那右側前方的玻璃棺，從太陽的圓形雕刻中，蘇菲亞感謝著我，同時也催著我加快腳步，搭救其它的人！



終於鍊成『水』之符號！

鐵之丘城堡(IronDune Castle)

到達了鐵之丘城堡（被半埋在沙漠中的圓拱形城堡），發現自己正位在一個電梯上。拉下眼前的控制把手，電梯就往下將我送到了城堡的內部。好一座華麗的城堡！在讚嘆之餘，往前走出了電梯，沿著階梯到了一樓，圓形大廳裡擺放著一座發亮的砲台，牆上的則掛著兩幅畫。我發現在樓梯正下方，有一扇開啓著的門。走入門內，我就在右側的椅子找到一把沒有劍尖的劍，撿起那把斷劍後，我在中央左側的火爐前，找到了斷劍的劍尖！

我試著將劍柄與劍尖合而爲一，正當整把劍又復原完整時，眼前矇矓中時光再度倒流，凱尼與其子路西安正劍拔弩張地爭執，凱尼認爲眞正的男人應該要持劍戰鬥，而不是像路西安一般地整天作畫，於是語帶諷刺地嘲笑著路西安：『如果不是我得知你與愛麗珊黛有發生肉體上的關係，我還不知道你是個男人呢！也許有一天，我該親自試試愛麗珊黛…』就這樣，路西安拿起了劍緊指著其父的頸項，氣氛十分地緊張！

接下來，我取下火爐上那把完整的劍後，就回到了圓形的大廳裡。在左側的樓梯腳處，有一扇關閉著的門，旁邊還站立著一位身著盔甲的勇士。我注意到這位勇士腰間的劍鞘是空的，於是將剛才拿到的劍插入他的劍鞘中，那扇原本緊閉著的門就打開了！

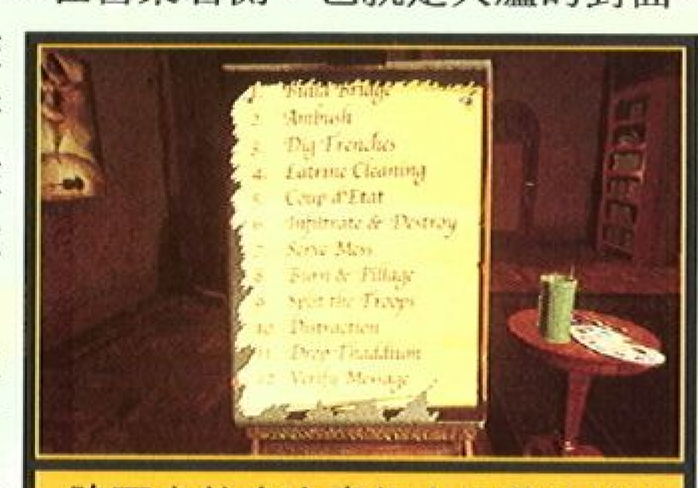
原來門後是間武器室，裡面有許多玻璃展示櫃，收藏著各個時代的武器，有遠古時代的、有凱尼時代的，還有未來時代的武器呢！除了展示櫃外，更引人注目的是門口對面牆上的五扇大窗，每一面窗子上都以人形畫像的彩繪玻璃裝飾。只要往前注意看每一扇彩繪玻璃，就可以發現五扇窗上所畫的都是一位身著盔甲的盔甲護衛，但是他們身上所穿戴的盔甲大相逕庭、各有特色：

整副盔甲的型式	護衛者的所在位置	頭盔的開關
由竹子編製而成的面罩 劍斜揹在背後	薩狄（ Thaddeus ） 房間外面	關閉著
日本武士 頭帽上有角狀形飾物 配劍懸掛於腰間 身著綠色護膝	武器室內部	關閉著
西班牙征服者 圓環褶形的領子 身著紅色的短袖與短褲	武器室的對面	開啓的
羅馬武士 單手持著金色盾牌 盔甲上有紅色肩帶	路西安（ Lucien ） 房間外面	開啓的
傳統的武士 胸前有鎧甲	武器室外面	關閉著

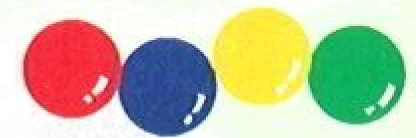
後來我在武器室入口左側看到了一扇鎖著的門，前面豎立的正是彩繪玻璃中的盔甲護衛－日本武士，頭帽上有角狀形飾物，配劍懸掛於腰間，身著綠色護膝。而他的面罩已經是關閉著的（和玻璃畫像上的相同），所以我沒有移動他的面罩。之後，就走出了武器室回到了圓形大廳。

後來，我沿著大廳右側靠武器室的樓梯走上去，發現在樓梯的右側另有一道往上的分支樓梯，可以通到路西安的房間！一進入路西安的房間，就可以清楚地在各處看到畫板畫筆等繪畫用具，也有好幾幅路西安已經完成的作品。後來在路西安床邊衣櫃下方的地板，找到一個袋子，上面印有「黑色火藥（ gunpowder ）」字樣，以及一封掉在角落的信！另外在衣櫃旁牆上的鏡子邊框中，找到了一張軍方的徵召令，是要求路西安盡快從軍的。

後來又在路西安的書桌上找到了好幾封信，其中有些是愛麗珊黛寫給路西安的，有些則是他父親凱尼寫給他的。在書桌右側，也就是火爐的對面，豎立著一個畫板，上面釘著一張空白的畫布，下方則放著一枝畫筆。我拿起畫筆在畫布上塗出了一堆字，似乎是軍方的某種程序碼號：



路西安的空白畫板上另藏玄機！

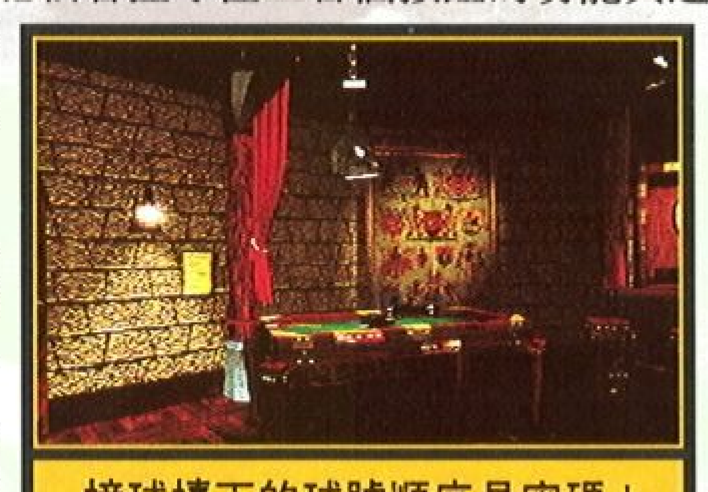


(1) Build Bridge	興建橋樑
(2) Ambush	埋伏襲擊
(3) Dig Trenches	挖掘戰時壕溝
(4) Latrine Cleaning	清潔公共廁所
(5) Coup d ' Etat	突然攻擊 d'Etat
(6) Infiltrate & Destroy	暗中滲透與摧毀
(7) Serve Mess	軍隊伙食的供應
(8) Burn & Pillage	燒殺與搶掠
(9) Split the Troops	分散軍隊
(10) Distraction	精神渙散
(11) Drop Thaddium	打下薩狄
(12) Verify Message	確認訊息

後來，我注意到在路西安的房間外頭，豎立著一尊盔甲護衛，回憶起剛才在武器室中看到的彩繪玻璃，這尊羅馬武士的頭盔應該是開啓著的。於是，我將武士的頭盔打開後，就繼續沿著樓梯向右上方走去。

撞球檯

到達了最上方，往右一轉身看到了一間遊戲室，裡面有撞球檯等遊戲設施。在撞球檯左側的牆上，有一張紙上記載著撞球檯上各個按鈕的功能與遊戲名稱。接著，我開始試玩這個遊戲台。在遊戲機台上一共有五個按鈕，每選擇一個按鈕都可以設定一種特殊的遊戲模式，



撞球檯下的球號順序是密碼！

就如同牆上那張紙所記載的，例如第三個按鈕是在沙漠中釣魚（ Fishing in the Desert ）。首先，我分別選取從左邊數來的第一到第四個按鈕的其中之一，接著再按下第五個『發射』按鈕，就使得撞球檯上的機器先自動地放置好我所選取的球形，然後以球桿自動開打使得各個球都掉入檯子下的球袋裡去。

在每一局遊戲完畢時，進入球袋的六個球會在檯子下排出一個數字順序，似乎是某種與其遊戲名稱互相襯托的控制密碼。因為一共有四種球形可以選擇，所以當然也就產生出相對應的四個球號順序如下：

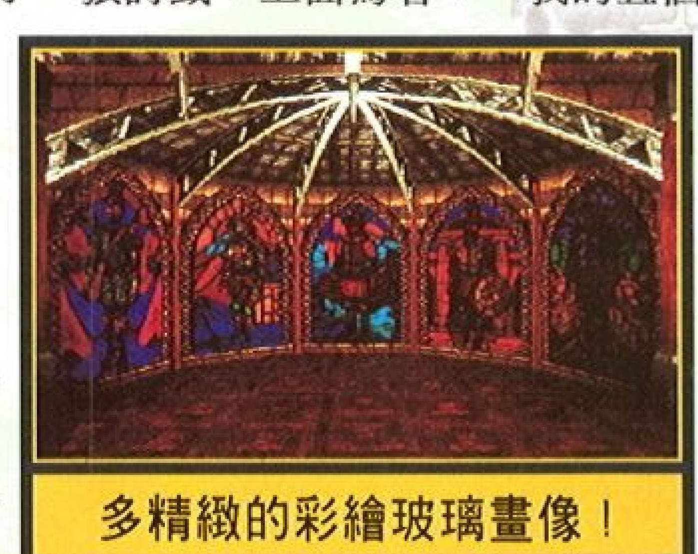


選擇的遊戲名稱	球檯下所排列的球號順序					
蠟燭與巫婆騎的掃帚柄 (Candles and Broomsticks)	1	7	4	3	5	9
替一隻貓咪刮鬍子 (Shaving a Cat)	4	7	1	3	9	5
在沙漠裡釣魚 (Fishing in the Desert)	7	4	1	9	5	3
三次分裂 (Triple Splitter)	4	3	5	9	7	1

我走出了遊戲室，向右方的樓梯走下去，在第一個到達的階梯平台上，又發現了一尊盔甲護衛，面罩是由竹子編製而成的，而劍則斜揹在背後。他的面罩應該是關著的，於是我將他的面罩拉下，接著就進入了護衛旁側—薩狄（ Thaddeus ）的房間。

薩狄(Thaddeus)的房間

在薩狄的書桌左右各有一個抽屜。我打開左邊的抽屜，找到了一張詩籤，上面寫著：「我的五個護衛保護著地牢，其中三個護衛是瞎子，另外二個視力正常，不管怎麼樣，總之他們就是鑰匙！」。看過這紙詩籤後，我終於恍然大悟，原來在武器室裡的彩繪玻璃窗上，正提示著如何才能打開地牢的門，而最重要的關鍵在玻璃窗上所繪製的五尊盔甲護衛身上，只要將他們五個人的面罩，一一依照彩繪玻璃上的圖案打開或是關閉，就可以啓動機關打開城堡裡的地牢入口了！



多精緻的彩繪玻璃畫像！

同樣在左邊的抽屜裡，我還找到了一小瓶的硝酸（ Nitro ）。而在右邊的抽屜裡，則有一些給薩狄的信件。我用剛撿到的硝酸，炸毀了床腳前那只皮箱的鑰匙孔，當然也就順利地打開了皮箱。在皮箱裏，一堆書籍的上方擺放著紅色的捲軸以及藍色的捲軸，旁邊還有一些信件，大部分是蘇菲亞寫給凱尼的。而在紅色的捲軸裡，所畫的是如何圍攻鐵之丘（ IronDune ）的軍事計劃圖，其中的行動代號要去參考路西安房裡的那幅畫布才看的懂。另外在那卷藍色的捲軸裡，繪製的則是整個東方大陸的地圖（註、在遊戲本身所附送的 Z 手册中，也可以找到此張 Eastlands 地圖）。



一幅詳細的軍事策略圖！

我走出了薩狄的房間，往左邊的樓梯向下走去，接著右轉回到了圓形的大廳裡。一落腳在大廳中

，立刻向右轉，就可以在武器室的對面找到另一尊盔甲護衛—西班牙征服者，有著圓環褶形的領子，身著紅色的短袖與短褲。我打開他的面罩後，聽到一聲機關啓動的聲音，想必地牢的門已經打開了。

我穿過圓形大廳，再度回到對面的武器室裡，往左邊轉走到日本武士的身前，那扇原來鎖著的門已經打開了！接著我沿著門後的階梯，走到了灰暗的地牢裡。首先看到的是一間又一間的監囚房，其中有一間監囚房的門是開著的，走進去後發現牆上有刻了一個大大的「♁」符號，並且旁邊以文案註明那符號是在薩狄的房間內發現的，一定是某個重要的密碼！


虎虎生風的地牢入口護衛！

地牢

我繼續往地牢的內部走去，發現裡面擺放著好多種殘酷無人道的刑求道具！當我碰觸每一個刑具，以前死於道具上頭的士兵哀號聲就陣陣傳來，哭叫之中還夾雜著勉強又無奈的招供情報。我仔細一聽，士兵們所招供出來的，似乎是路西安那幅畫布裡、如何圍攻城堡的軍事步驟：而這五個軍事行動代號—『 10 、1 、9 、6 、12 』，也就排列成了一個密碼。

(10) Distraction	精神換散
(1) Build Bridge	興建橋樑
(9) Split the Troops	分散軍隊
(6) Infiltrate & Destroy	暗中滲透與摧毀
(12) Verify Message	確認訊息

我走出了充滿血腥味的地牢，接著穿過武器室回到了圓形大廳裡，進入樓梯正下方的房間中。接著對房間入口左側的金狗雕像產生了興趣。東研究西研究之後，原來這隻金狗不但是一座漂亮的雕像，還是一座小型砲台！

於是先轉到金狗的後方，打開牠屁股上的蓋子，接著就在牠的身體裡放入那袋在路西安房中所找到的黑色火藥（ gunpowder ）。然後關上屁股的蓋子，再轉到金狗的前方，轉動牠的耳朵將前方盤子裡的骨頭倒進牠的嘴裡。最後再轉身到金狗的屁股那兒，拉動牠的尾巴…，「碰！」的一聲，金狗吐出骨頭砲灰，對面那間圖書室的門就應聲而破囉！


別小看這隻金狗砲台！

走進圖書室，眼前是好幾張呈半圓形排列的書桌。每一張書桌的檯面都可以掀起來，裡面放置的都是關於軍事的物品。從右邊數來第二張的書桌（ Battle in Progress ）裡，收藏著一台原本是在城堡外部戰役中使用的收音機。我在收音機上，將『 10 、1 、9 、6 、12 』這五個號碼由左至右排列正確，最後再按下那個紅色的『 Enter 』按鈕，聽到收音機發出情報。聽完了收音機發出的訊息，趕緊回到武器室中，在入口右側找到了凱尼時代的武器展示櫃（ the Age of Kaine ），這時原本展示櫃上完好的玻璃已經被破壞，裸露出裡面的武器。



從地牢囚犯口中得知的密碼！

在展示櫃裡，左邊的瓶子頸部上有按鈕，我按下按鈕在瓶肚上打開了一個開口。接著再打開展示櫃中右邊的金屬罐，取出裡面的反應爐心…，就在此時，空中響起警告訊息，我知道我的時間不多了，必須在有限的秒數之內，找到放置這反應爐心的處所，否則這一條小命必定不保！

我快速地將反應爐心放置到左邊的瓶肚中，並且按下瓶頸上的按鈕，使得瓶肚上的開口閉合起來。拿起那瓶子，趕緊衝出武器室回到圓形大廳，打開樓梯正對面的門。就在這時，出現一位老士兵向著我走過來，直說雖然他不知道我是怎麼做到的，但我實在做的很好！就在他說話的當兒，我隱約看到他的身後就是戰場！等他消失在空氣中時，我再度打開那扇門，沿著門後彎曲的路直衝到沙場上，等著我的是一輛坦克車。

坦克車

一進入坦克車，在控制面板的後方，找到了一個紫色圓筒，這就是放置反應爐心的適當地方了。於是，在緊迫的關頭，我立刻將手上的瓶子放入那紫色圓筒中，並且將蓋子緊緊的蓋上。這一條小命總算保住了。這時坦克車已經具備了反應爐心的動力，應該可以開動了。但是就在我轉身回到控制面板前，想試著駕駛這輛坦克車時，卻發現面板上有六個數字選擇按鈕，想必又是要我輸入某個密碼。記得在城堡的遊戲室裡，看過一串球號是在沙漠中

釣魚『 741953 』剛好也是六位數！於是試著選了這六個數字，將右邊的搖桿一口氣拉下，果然順利通過了密碼的測試，接著坦克車就開始啓程往沙場裡奔馳而去囉！

當坦克車停下來的時候，按照車裡『 Exit 』的指示走了出去。在車對面靠牆的地方，我找到了一台製造模型板的機器（ Mold Primer ）。機器上面有好幾個圖案可以選擇，試著選取幾種圖樣，放置在右邊的預示面板上－呈現出一個『♂』男性的性別符號。完成了預示面板上的男性性別符號，我拉下左邊的把手，接著依照預示圖案所製造出來的模型板就會出現。拿起這塊模型板，走入機器後方的通道，搭乘著通道盡頭的電梯，繼續往下一層樓而去。

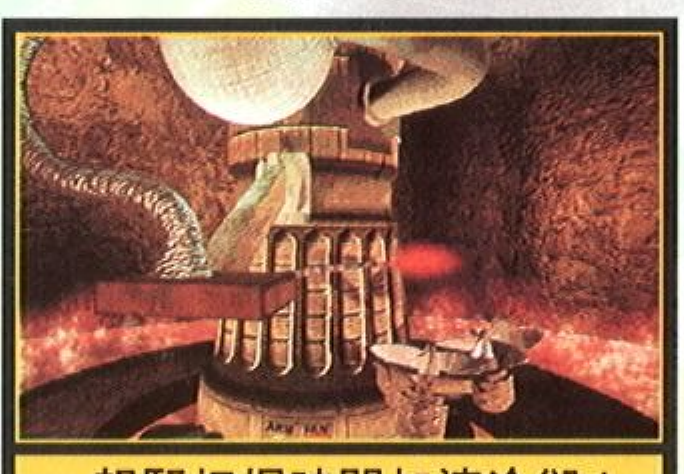

還記得地牢牆上的刻字嗎？

我走出電梯往右邊走去。這時，空中又響起了警告訊息－我似乎闖入了禁地，得在限定的時間內盡速完成任務，否則就涉喲那拉了。於是趕緊走到右邊的控制器前，按下紅色的『 power 』按鈕，再分別按下這四個按鈕：一個適合鍊金程序的溫度就調節好了。


必須先將溫度控制得當！

			●
●			
	●		●

接著再走到中央的機器前方。將剛才的模型板放入機器的棕色盤子內。然後，立刻按下機器下方的『 ARM 』按鈕，將盤子內的模型板放入機器內加熱，當機器手臂將它拿出來時，還火燙地泛著火紅色光芒。接著，我繼續按下另外一個『 FAN 』按鈕，快速冷卻那正處於高熱的金屬。等到風扇停止了動作，靠近一看，果然機器手臂上正夾著一個『♂』，也就是『土』的金屬符號，鍊金成功！接下來，從機器手臂上拿起已經鍊成的「土」符號。就再度被傳送回神殿的祭壇那兒，日蝕更是日益嚴重了。我將祭壇上的符號壓入壇中，祭壇中央的圓缽開始泛著血光，而凱尼被刺殺的歷史就在那片血光之中重播著…。接著，我走近那從右側數來第二個的玻璃棺，從太陽的圓形雕刻中，凱尼感謝著我，但也催我加快腳步，挽救他以前的錯誤與過失，使他親愛的兒子路西安能從墳墓裡再度復活！


趕緊把握時間加速冷卻！


終於鍊成『土』的符號！

收容所 (Asylum)

一到達了這被灰色群山所包圍的收容所（有鋼索的高大結構，並且被冰雪覆蓋的群山包圍著。），我立刻進入面前開啓著的門內。眼前的『 01 』告訴了我，我正處身在收容所的一樓。收容所內部呈圓環狀，往左邊走去，在第一扇門裡發現有許多的檔案櫃，想必這兒是一間資料室了。進門靠近右手邊已經全開的抽屜那兒，我抽出裡面的檔案一看，發現路西安（ Lucien ）的病歷正在此處。左手邊有一個全開的抽屜內，則放置著一份渥爾夫（ Wolfe ）家族成員祖（ Zoe ）的病歷檔案。


這兒就是收容所的一樓！

我走到資料室的盡頭，在桌子上發現了一把手電筒。拿起手電筒，手電筒就自動地旋轉起來並且發出了強光。往強光裡一看（在手電筒的強光上再按一次滑鼠左鍵），出現一位醫生和三個女孩，而醫生似乎正爲女孩們看病，可是當輪到第二位女孩時，這位醫生撫摸她臉頰與頭髮的動作，似乎不像是在看病？

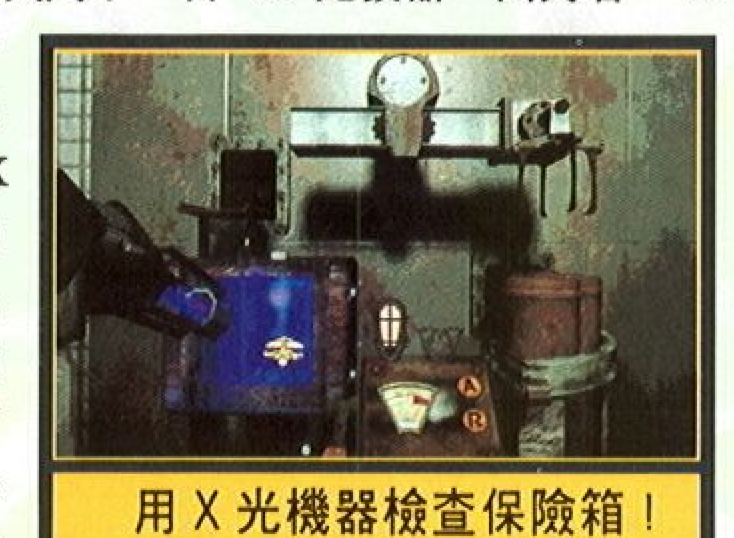
離開了資料室，往正對面也就是中心圓球後方的電梯走去。一進入電梯，首先當然是將右邊面板上【關門】的鈕按下，接著再按下紅色的【 ON 】動力按鈕，再來就選擇左邊面板上的目的地樓層，這次先到B地下一樓好了。到了地下一樓，按下【

開門】的按鈕後走出電梯。眼前是令人感到陰風陣陣的停屍間，每一個抽屜都準備迎接一具具冰冷的屍體。我背對電梯，走到左後方的角落，在右邊牆上的整排抽屜，赫然發現有一個抽屜是可以打開的，就是從右邊數來第四排、從下方數上去第三個。打開抽屜，裡面擺放的是一具男性屍體。我搬出屍體關上抽屜後，轉身走到電梯正對面的牆壁那兒，將屍體放入血跡斑斑的長方形凹陷處。

放好屍體後，我轉身再走到房間中央的開關控制器，背對著電梯操作起來。眼前有三根拉柄，由左至右分別扳動這三根拉柄，對面牆上的各種切割用具也就應聲而落！當操作完畢，我回到方才放置屍體的地方，在眼前大甕的血泊之中，一顆被斬首的頭顱正在漂浮著…。

我一撈起那顆頭顱，離開了這間令人不悅的停屍間，搭乘著電梯回到一樓。走出電梯後，我往右走去，接著進入了走道的第一間房間。迎面看到的是一張桌子，上面居然插著好幾顆人頭。位於桌子中央的那個插座還是空著的，於是就將手裡的頭顱插放上去，這麼一來，就剛好有五顆人頭排列在面前了。這時，靠近桌子上那一塊有五個紅色按鈕的面板，在我按下按鈕後，中央的人頭就開始說話了。我每按一個按鈕，他就會說出不同的話，也有不同的情緒。最令我高興的，是左下方第一個按鈕，他說我好漂亮，還告訴我一串秘密數字，也就是將來須要用到的，第一部分的保險箱密碼『 36 、 24 、 36 』。

我往右後方走去，打開靠著牆邊的冷凍箱後，找到了一個方罐子（其實是一個保險箱，以後即用保險箱稱之）。接著，我面對著放置人頭的桌子，在左側的牆邊找到了一台 X 光機器。面對著 X 光機，我將手中的保險箱放在機器的 X 光槍前方，使得 X 光可以照射到保險箱。接著，拉下機器右方那尖端呈黃色的拉柄，啟動 X 光機。這時，保險箱正被藍色的 X 光照射著，仔細檢視它，發現保險箱裡面存放著的是一把鑰匙。另外，在箱子上還寫有二個數字『 20 、 18 』，想必這就是保險箱的第二部分密碼了。



用 X 光機器檢查保險箱！

後來，我再次拉下黃色拉柄，關掉了 X 光機器。接著就繼續更進一步地檢視保險箱上方的旋轉盤。當然，要取出裡面的鑰匙就要輸入開保險箱的密碼，於是我開始輸入『 36 、 24 、 36 、 20 、 18 』。果然卡的一聲，保險箱被我打開了。可是卻看不到鑰匙在裡面，只看到一個裝有紅色溶液的燒杯。

鑰匙一定就在燒杯中不會錯，於是我先取出了燒杯，另外再想辦法取出裡面的鑰匙。在房間入口的右側牆邊，似乎有可以傾倒溶液的地方，於是我走到了那兒，將手中的燒杯放在上方的機械手臂裡，機械手臂就幫我將溶液倒入下方的玻璃槽中，當然鑰匙也就出現在面前囉！

取出鑰匙後，回到一樓的電梯裡，關好電梯門並啟動電源後，就將這把鑰匙插在面板上那寫著 20 的按鈕裡，接著電梯就開始一路往上，載著我直達收容所的第二十層樓！走出電梯，往正對面的房間走去。進入房間內部後，我在右側看到了一扇門及一張桌子，但只要我想靠近那扇門和碰觸那張桌子時，就會走出一個女人，她身上穿著醫護人員的白色制服，一直不斷地重覆命令我坐下並且好好與她合作，還直威脅我說如果我不乖乖的，她將對我做出可怕的事。

第二十層樓

在這間房間裡，我看到入口走道的左側有張桌子，上面擺放著五個顯微鏡，在每個顯微鏡下，相同的是都有一個卵子，不同的是有個卵子旁邊正包圍著許多活躍的精子，有一個卵子旁邊的精子已經停止活動，另外還有已經成功受精的受精卵。而書桌上方的櫃子裡，有一本書是關於淨化生命的，我猜想這兒一定在進行某種實驗，而實驗的方法就是人工授精，嚐試製造出更純淨的新生代。



顯微鏡下可以看到什麼？

後來，在書桌旁那張血跡遍佈的床上初步印證了我的假設。床上擺放的是一只黑色的注射針筒，藉著針筒時光開始倒流，隱約見到床上那位少女正懷疑著自己所作所爲是否是正確的，而站立在床邊的主教開始好言好語，解說著她將來的小孩將是最好的，而她的名字也將受到祝福。接著，醫生就拿起了針筒，開始了實驗。

接下來，我坐上床旁那張椅子，椅子上方似乎有千根手指。一坐上去，方才那威脅我的女人就出現在面前，開始做她的工作！只見眼前電光閃閃，不久我的視力就有了問題，所有的東西都開始搖搖晃晃的。此地不宜再久留，不管身體的不平衡性，

我走出了這個房間，並且往左邊的走道而去。咦，怎麼有一扇門也在搖搖晃晃的，靠近一看，原來這兒還有一個電梯，一定要身體正處在搖晃不清的狀態才進的去呢！這個電梯，只有【往上】和【往下】的按鈕，我按下【往上】的按鈕，並且啓動電源後，就到達了收容所的第二十一層樓。

第二十一層樓

在這一層樓的牆上有許多的櫥窗，裡面擺放著許多資料：有醫生的日記、有各種書藉、有醫藥器材等等（但是與遊戲的進行沒有關鍵性的影響）。我在牆中那張唯一的床鋪上，找到了一個盒子，拿出了裡面那一把以紅色橡膠爲鎚頭的鎚子。在房間的另一頭，找到了一扇開啓著的門，在右側牆上的櫥窗中，放置著一個收容所的模型，模型下方有個按鈕，可以控制模型的開口機關。我按下按鈕，就開啓了模型上方的開口，這時也就聽到了收容所頂層打開的機械聲。


好一座精細的收容所模型！

另外，我還在這一層樓裡的櫥窗中，找到了一本關於鍊金的書「 The Blood Alchemist 」。書上撰寫著精鍊錫的程序：

Purification of Tin	精鍊　錫
Given that Flourine is Present in This Atmosphere: Helium Raises	給予現今大氣中已經存在的氣體：氦　上升
Oxygen Alone Is Without Effect	只有氧將沒有作用
Hydrogen and Oxygen Burn Cooly and Create Water	氫與氧將燃燒冷卻後可以產生水

接下來，我就進入了那扇開啓著的門。在門後的房間裡，走道呈圓形環繞著中央的密室，而中央密室的門邊，是一個通著高伏特電壓、有九個按鈕的開關，普通人只要碰一下就嗚乎哀哉了！在密室外的牆上，則有許多玻璃櫥窗，櫥窗裡面放置著被解剖下來的人體各部分，血淋淋的好不噁心。我從門口往左側的走道行去，


借隻手用一用！

就在右邊牆上的第一個櫥窗中，找到了一隻手。這下子，我可找到了一個可以承受高壓電的替身。於是，接下來就拿出懷裡那把橡膠鎚子，用力一敲將櫥窗的玻璃打破，十分順利地取下那隻手後，回到了密室的門前。利用這隻手，按下那開關，密門就應聲而開也！

氣之符號

走入中央的密室後，赫然發現密室裡面是一個梯子，往上可以直通到沙特雷爾斯（ Sartorius ）的實驗室！在實驗室中，右側有一個大水槽，水槽旁邊放著電池筒，但是上面的紅燈正閃啊閃的，顯而易見的，電池筒中的溶液已經不夠了。於是，我打開水槽上方的水龍頭，將電池液注滿在水槽中，再將水槽底部的注水孔打開，使電池液流入電池筒中。經過這個動作，當我再確認電池筒上的燈號時，已經由紅燈轉變爲綠燈，表示充電的程序已經順利完成了！接著走向實驗器材那兒。在玻璃球罩的右側，找到了氧氣筒（ oxygen ）與氫氣（hydrogen ）筒。我記起剛才書上的精鍊錫的方法，首先將氧氣筒上方的把手朝左扳，使得氧氣不要灌進玻璃球罩內，再將氫氣筒上方的把手朝右扳，使得氫氣灌進玻璃球罩內。接下來回到玻璃球罩的前方，扳動右方的電氣開關（有一條電線纏繞在開關下方），玻璃球內果然開始燃燒，而原本位在球體中央的金屬這時也熔化成了火燙的液體，流入玻璃球體下方的模板裡，形成一個既像 2 又像 4 的『氣』之符號。


『氣』的符號鍊製完成！

再來就是如何冷卻金屬的問題。我轉身將氧氣筒的把手向右扳動，使得氧氣和氫氣共存於玻璃球罩內，接著再去拉動一次電氣開關，這時玻璃球罩內因化學作用產生了水，原本火熱的金屬也就立刻冷卻下來了。

另外，在玻璃球罩的左側放置著氦氣（ helium ）筒，記得書上寫著氦氣可以使東西上升，於是我將氦氣筒上方的把手向右扳，果然玻璃球罩跟著就浮了起來。我也就拿到了那鍊成的『氣』之符號，正在此時，日蝕也幾乎快將大地的光明完全剝奪了！

穿過了蔚藍的海底，我再度被傳送回神殿裡。眼前，四位鍊金術士已經圍在廳堂的桌子旁等著，一見到我平安歸來，就不斷地激勵我趕緊喝下他們

所準備好的長生不老仙藥。我一向不相信世界上有『長生不老藥』，於是拒絕喝下那杯藥。不一會兒，似乎是藥的時限已過，碰的一聲就在空氣中消失了。不過，這時令人倍感意外的事情才開始發生，四位鍊金術士開始聯合起來施展法力，也就在此時，路西安在一團黑色光芒中出現了。他用低沉的聲音指出，他早就警告過我，可惜我不相信他而相信了這四位衣冠楚楚的鍊金術士。

註：建議您可以在拿取『氣』之符號前先存檔，並試著喝下那杯長生不老仙藥，如此一來，鍊金術士們的陰謀將暴露無遺…。

在這之後，四位鍊金術士對他不屑的態度著實令我吃驚，另外在接下來的談話中，每一個鍊金術士都開始暴露出他們的邪惡本性！眞是的，原來路西安才是光明的一方啊！後來，路西安警告我必須在日蝕完成之前，趕快找到愛麗珊黛的身體，並且絕對不能讓四位鍊金術士動她一根汗毛，否則，所有的努力將付諸流水。接著他就丟給我一只金色戒指，並大嚷著此戒指將會在未來的路程中引領我！

碰觸空中的那只戒指，時光就開始回轉，帶著我親眼見到四位鍊金術士正圍在祭壇旁，共同殺害了祭壇上的愛麗珊黛。就在刀插入愛麗珊黛的那一刻，路西安氣喘噓噓地趕到現場，但是已經喚不回可憐的愛麗珊黛。於是，憤怒的路西安使四位鍊金術士一個一個付出了慘痛的代價－死亡！

最後關頭

在神殿的走道上，我拿著路西安給的戒指，繼續開始下一段旅程。後來，意外地在中庭裡左側的噴泉右邊，發現了一根象牙機關。扳動象牙，就關閉了噴泉的流水，於是在噴泉後方出現了一隻太陽形狀的手，手面上還有一個環形凹洞，剛好可以放入路西安的戒指。接著果然打開了噴泉下的密道，直達地底深處的地窖。在地窖的盡頭牆上，雕刻著一隻巨大的眼睛。我碰觸那隻眼睛，眼前出現了另一條密道，可通往更深處的墓穴。

在墓穴的四周，有四座雕刻—如果由墓穴入口的右側走道進去，則會看到「龍」、「象」、「狼人」、與「蛇」。而在墓穴的中央則擺放著一座雕刻精美的大理石棺（註、必須繞到入口對面的狼人雕刻那兒，才能夠再往前靠近這座大理石棺）。正在我試著掀起大理石棺時，原本在棺內靜躺著的愛麗珊黛突然若隱若現，但不一會兒又消失的無影無蹤，這時我注意到她在石棺上留下了另一只戒指。


愛麗珊黛長眠於此！

我將路西安的戒指放在愛麗珊黛的戒指上，兩只戒指就自然地配成一對了。接著，我走到了象雕那兒，往中央的大理石棺上方一瞧，發現了一根魔法杖。於是我開始打造這副對戒。

第一步是將對戒放入龍雕前的淺盤中，然後按下龍雕旁金黃色的三角形開關，龍吐出了火焰將對戒燒熔成液體。第二步我將龍雕前的淺盤拿起，放在象雕前，同樣地按下金黃色的三角形開關，於是象吐出了水，淺盤中的金屬也就冷卻下來，並且成爲塊狀。第三步，我將塊狀的金屬放在蛇雕前的模板上，並按下那紅色的三角形開關，經過大石的重壓之後，金屬成爲連環雙戒的形狀。第四步，我拿起連環雙戒，走到狼人雕像前將它放下，然後按下紅色的三角形開關。此時，狼人雕像動作了一下，卻沒有對連環雙戒產生任何作用。狼人雕像的右手上似乎缺了什麼東西，於是將魔法杖放入他的手中。果然，不久後閃著金光的連環雙戒就出現在眼前了！

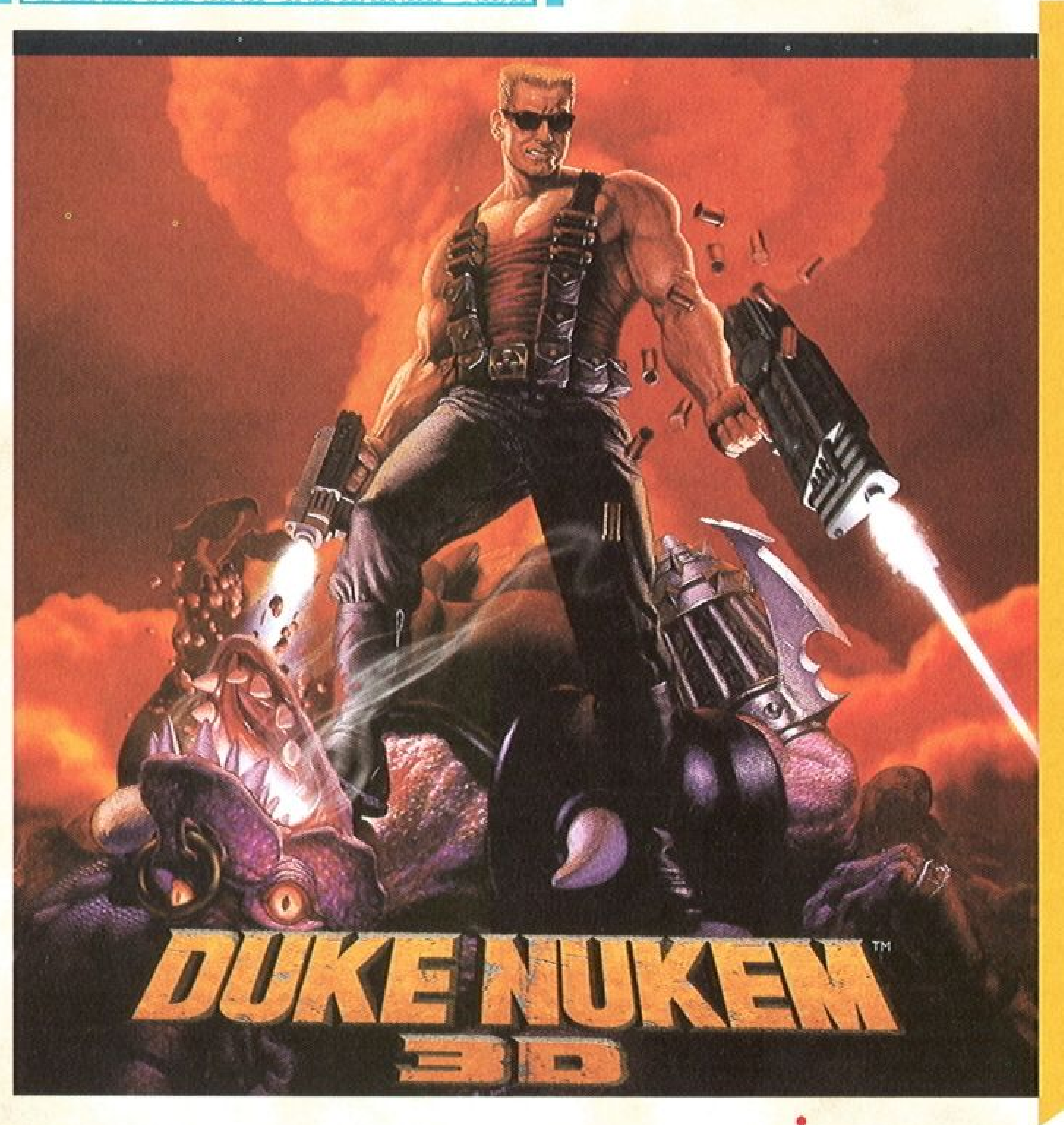
註：在拿取金色連環雙戒之前，請先存檔。

拿起金色的連環雙戒，一股力量引領著我來到了祭壇的上方。往下方的祭壇一看，四位鍊金術士正圍繞著祭壇，似乎要將愛麗珊黛的身體奉獻出去，以換取自己的永生。只要再晚一點，他們邪惡的願望就要實現，而路西安與愛麗珊黛也將陷入萬劫不復的深淵！於是我趕緊將金色的連環雙戒往愛麗珊黛的身體上擲去，阻止這四人的惡行…。


不能讓他們傷害愛麗珊黛！

終於，金色連環戒的力量使得這四位作惡多端、爲了自己永生殘害無數生命的鍊金術士全部消失在空氣中了。緊接著，我欣然見到路西安與愛麗珊黛這對情人，一齊攜手逃出了即將爆炸的神殿。可人的愛麗珊黛在這一場駭人的惡夢之餘，絲毫沒有忘記我這個幕後功臣，親切地邀請我與他們一同離開這塊是非之地。至於路西安，更將我看做流著同樣血液的至親之人。

不過，最後我還是決定獨行千山路，從哪兒來就從哪兒回去。於是，抬起腳步往後一轉，邁出了中庭大門。再回首看看那座已然殘破的神殿，卻發現在大門旁邊的地上，擺放著一幅被撕破的畫作…。

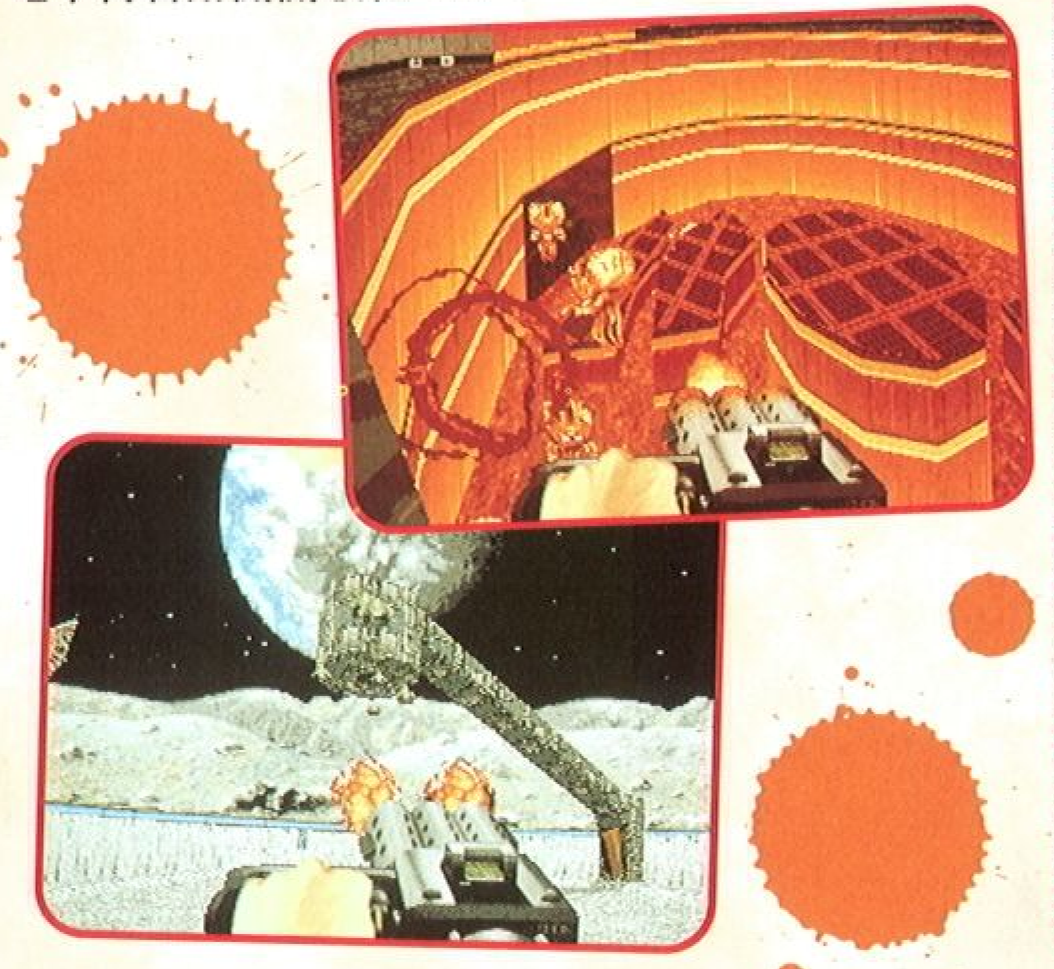


毀滅公爵 完全攻略 下

●ALEX

E2L8 DARK SIDE

在1的壁櫃中拿到手槍後繞到2進行屠殺…雖然有點兒不夠看。利用3的昇降台到下層，經由4到達戶外。進入5在6的地上拿到護甲和冰凍砲，打開密室還有原子健康劑。進入7炸開8可取得毀滅者，啓動9的電車開關使 10 的電車駛近，進入電車再啓動開關駛往 11 。



走到 12 時地面會發生劇烈的震動而崩裂，跳進 13 有把撕裂者機槍。進入 14 之後， 15 和 16 是一條互通的密道，密道中還有昇降台。由 17 的輸送帶進入 18 再跳入 19 ， 19 是一灘污染水源不宜久留，跳進 20 有管狀炸彈，由 21 的昇降台昇上 22 ，到 23 拿取藍色鑰匙卡時屋內的六處排氣窗內都會跑出人來，六處密道內則有護甲、榴彈和原子健康劑。由 24 走出後再由 10 電車回到7。

在 24 使用藍卡打開昇降機到上層後再走出 25 ，由兩邊的鐵架進入 26 ， 27 的壁櫃中有縮小光和雷射陷阱炸彈。啓動 28 的開關利用電車前往 29 ，拿到 30 的醫藥包後利用 31 的昇降台到下層。經由 32 到 33 時先別啓動開關，利用岩漿池中 34 的弧形石塊跳進 36 ，炸開 39 到密室 40 有管狀炸彈。這個方法是比較危險的，也可以利用 32 門前的排氣窗 37 鑽到 38 ，盡頭與 36 是連接的。

啓動 33 的開關使 34 的石塊轉個向即可走進 35 ，進入 41 在 42 的壁櫃上取得護甲和黃色鑰匙卡，之後再打開 44 炸掉屋中的機器。循原路再回到 24 升降機前。

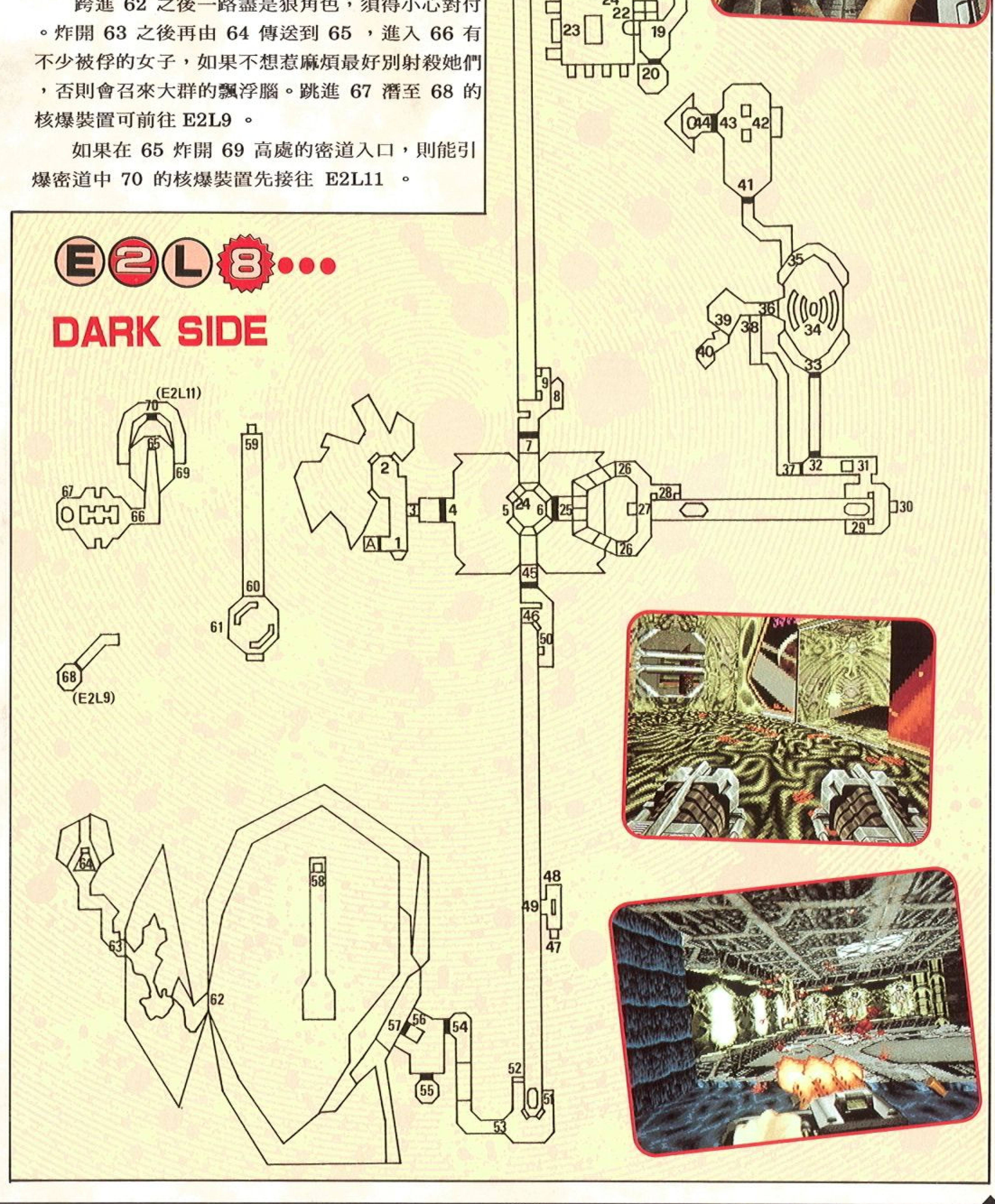
使用黃卡進入 45 ，到 46 時打開噴射包往上昇會碰到一處傳送點傳送到 47 ，到 48 拿到原子

健康劑之後再由 47 傳送回 46 ，千萬別往 49 跳進電車軌道上，有高壓電的。由 50 搭電車到 51 、 52 有護甲，經由 53 進入 54 ， 55 裡頭有火箭筒， 56 則有榴彈。走出 57 來到一處空曠之地，先由 58 的昇降機上去 59 ，到 60 裡頭啓動 61 的開關除去 62 隘口的磁波，並得到原子健康劑。

跨進 62 之後一路盡是狠角色，須得小心對付。炸開 63 之後再由 64 傳送到 65 ，進入 66 有不少被俘的女子，如果不想惹麻煩最好別射殺她們，否則會召來大群的飄浮腦。跳進 67 潛至 68 的核爆裝置可前往 E2L9 。

如果在 65 炸開 69 高處的密道入口，則能引爆密道中 70 的核爆裝置先接往 E2L11 。

E2L8…
DARK SIDE

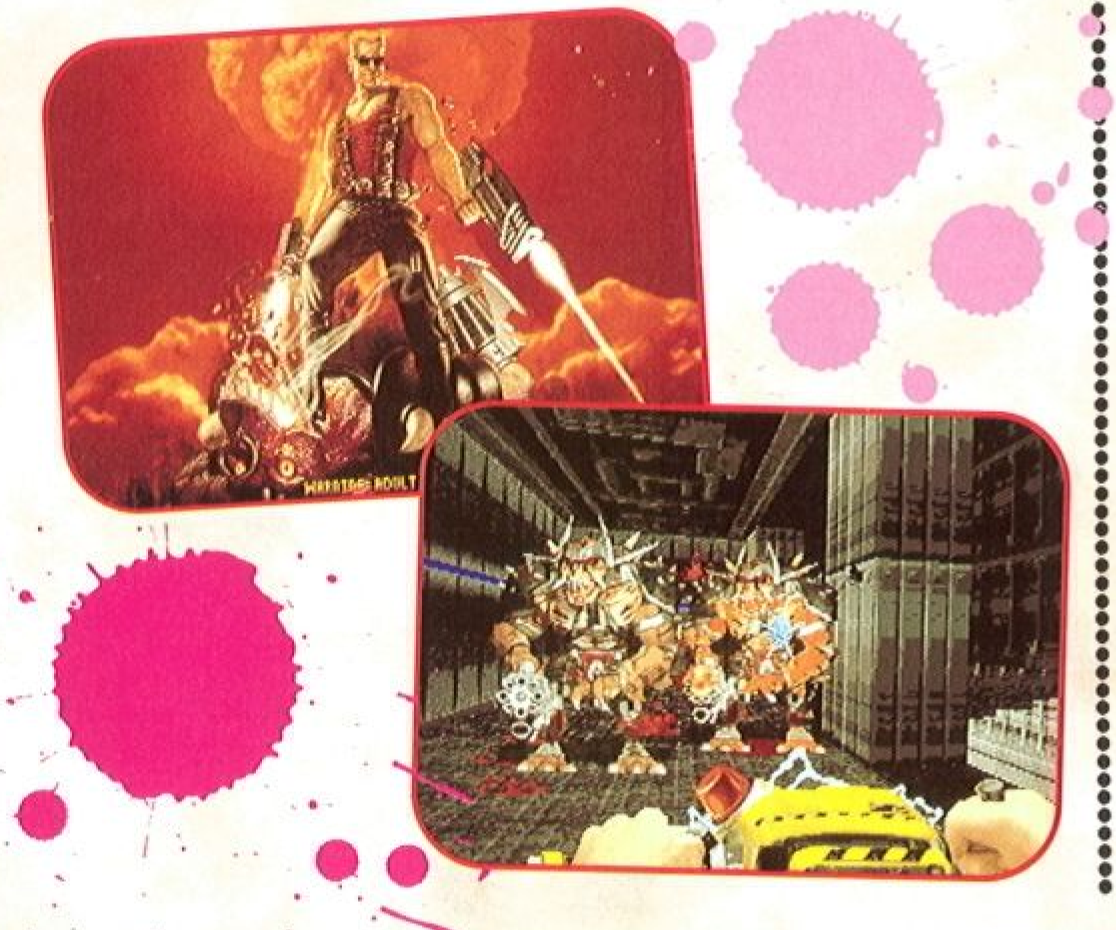


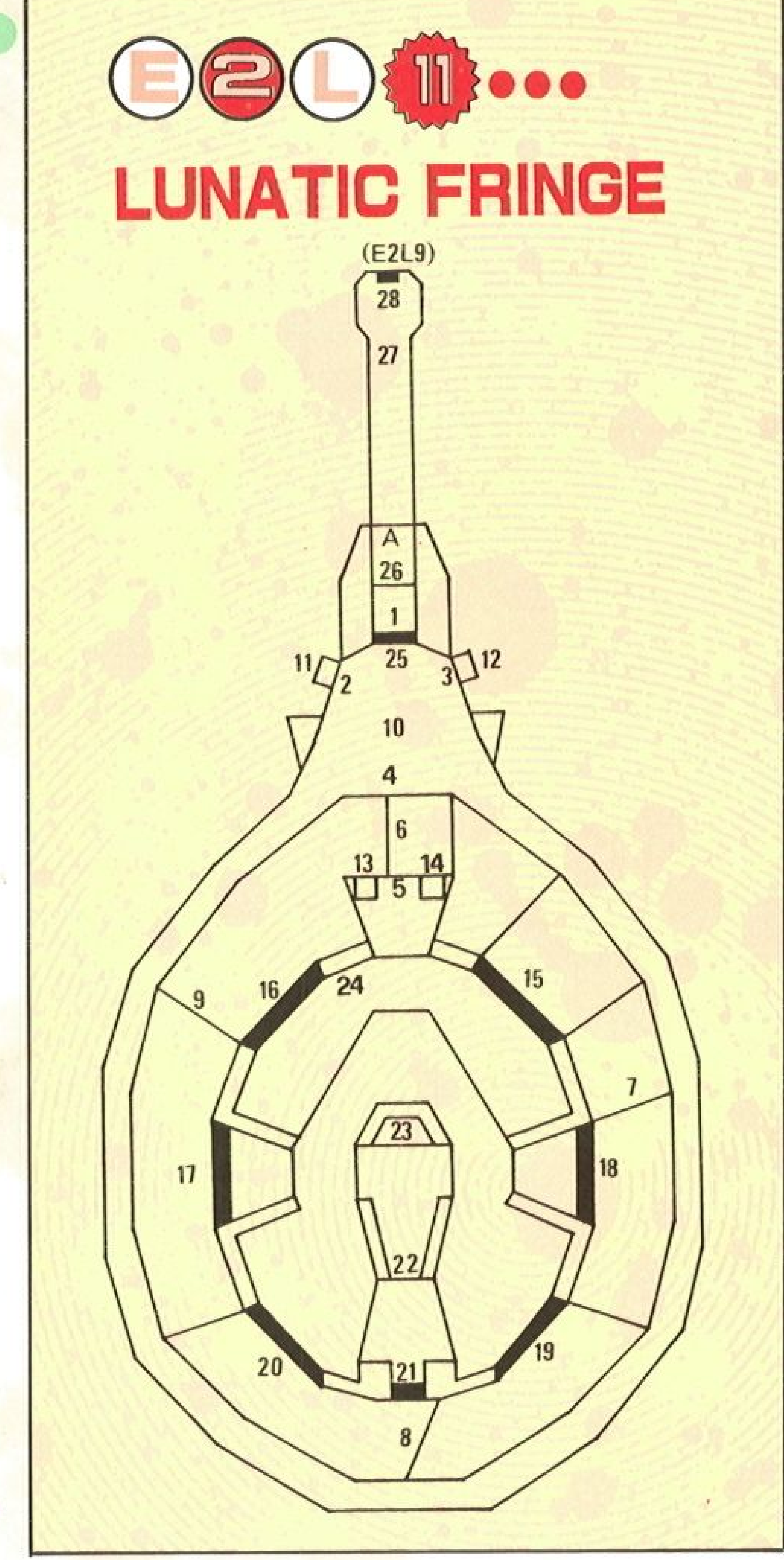


E2L11 LUNATIC FRINGE

轉身啓動開關打開 1，由 4 跳進 5 取得火箭筒，跳回 4 之後往 2 和 3 的開關各射一槍，之後跳下 6 時鐘經過 7、8 和 9 到 10 會發現一把毀滅者。很奇怪吧？其實這是上下兩層的場景，詭異的是這麼繞一圈時好像沒感覺到什麼上下的關係，而且結構上也弄不清楚如何接的，這正是瘋狂之處。

在上層 13 的壁櫃中有護甲，14 則有全息公爵。跳上 10 分別在 11 和 12 的開關再各開一槍，連同下層計有四個開關，全數啓動後可熱鬧了，這可以打開上層的 15、16、17、18 和 21，下層則打開 19 和 20。跳上 21 經 22 到 23 有原子健康劑，飛上高處啓動 24 牆上關上層的 25，不過高度適合用爬的。還好 13 和 14 之間的牆上已開始射出縮小光，趁身軀縮小之際趕緊鑽進26一路到 27，引爆 28 的核爆裝置前往 E2L9 算了，別再爲結構問題傷神。





E2L9 OVERLORD

出水道到 1，2 有一把散彈槍，游過 3 時被 4 的磁波擋住，回頭啓動 5 的開關打開 6 有原子健康劑。浮出水面到 7，鑽進 8 水面上的幻象牆到密室內有不少彈藥。跳出水面到 8 由左往右啓動第一、三和第四個開關使 9 下降，跳上 10 邊緣取得冰凍砲的同時，會打開 11 的密室，內有火箭筒，但動作得快。



E2L9… OVERLORD

12 的排氣窗內有管狀炸彈，打開 13 到 14 門前有番苦戰， 15 可以炸開。進入 14 後先由 16 潛至水裡 17 ，原來 4 的磁波開關在這一頭。浮上水面後爬上 18 的斜坡抬頭炸開上方 20 的密室後，再由 19 跳進 20 拿取管狀炸彈。爬上 21 有把縮小光，由 22 跳過 23 再走下 24 ，經過 25 爬上 26 再跳向 27 ，在被俘的女子身後有個開關可除去 28 的磁波。

跳上 28 往盡頭瞧見一旋轉的風葉，風葉上有原子健康劑，跳過風葉不但與 12 相通，而且若是跳上 30 ，還能到達 31 的房間再由 32 回到來時路。

利用 29 風葉的空隙往下掉落在 33 瞧見一屋子的蛋和吸腦蟲。跳進 34 水中潛至 35 ，游到 36 往上昇浮可與 17 相通。 35 門內正是齜牙咧嘴的大巨頭，趁門開時跑進 35 到 36 和 37 取得武器彈藥。這麼繞一圈還可以打開 38 的彈藥庫，只要腳程夠快，進入 38 啓動開關關上門也可以稍做休息。

瞧巨頭那付尊容，您不想扁牠嗎？

E3L1 RAW MEAT

公爵今番到了屋頂上，打開 1 的密室拿到毀滅者武器後，由 2 衝跳到 3 的水池中才不致摔傷。由 3 潛入水中到 4 ，5 有全息公爵， 57 隔著一道鐵柵過不去。由 5 浮出 6 的水面後，跳上 7 的窗沿到 8 可拿到三管撕裂者機槍和原子健康劑。

爬上 9 的斜坡時若翻過 10 的圍牆，還能取得原子健康劑和管狀炸彈。之後炸開 11 的牆角由 12 潛入 13 ，游向 4 再浮上 3 的水面。

跨進 14 時須提防 29 旁邊牆上的砲塔攻擊，如果側身躲到 15 的話，則會觸動 16 的密室，裡頭地板上也有砲塔，而且還飛出機器看門蜂。 17 也是一處密室，只要跳著穿牆而入即可取得彈藥。 18 門開後有幾名突擊隊員， 19 的壁櫃中則有噴射包。走出 18 使 20 下降後還有縮小光。

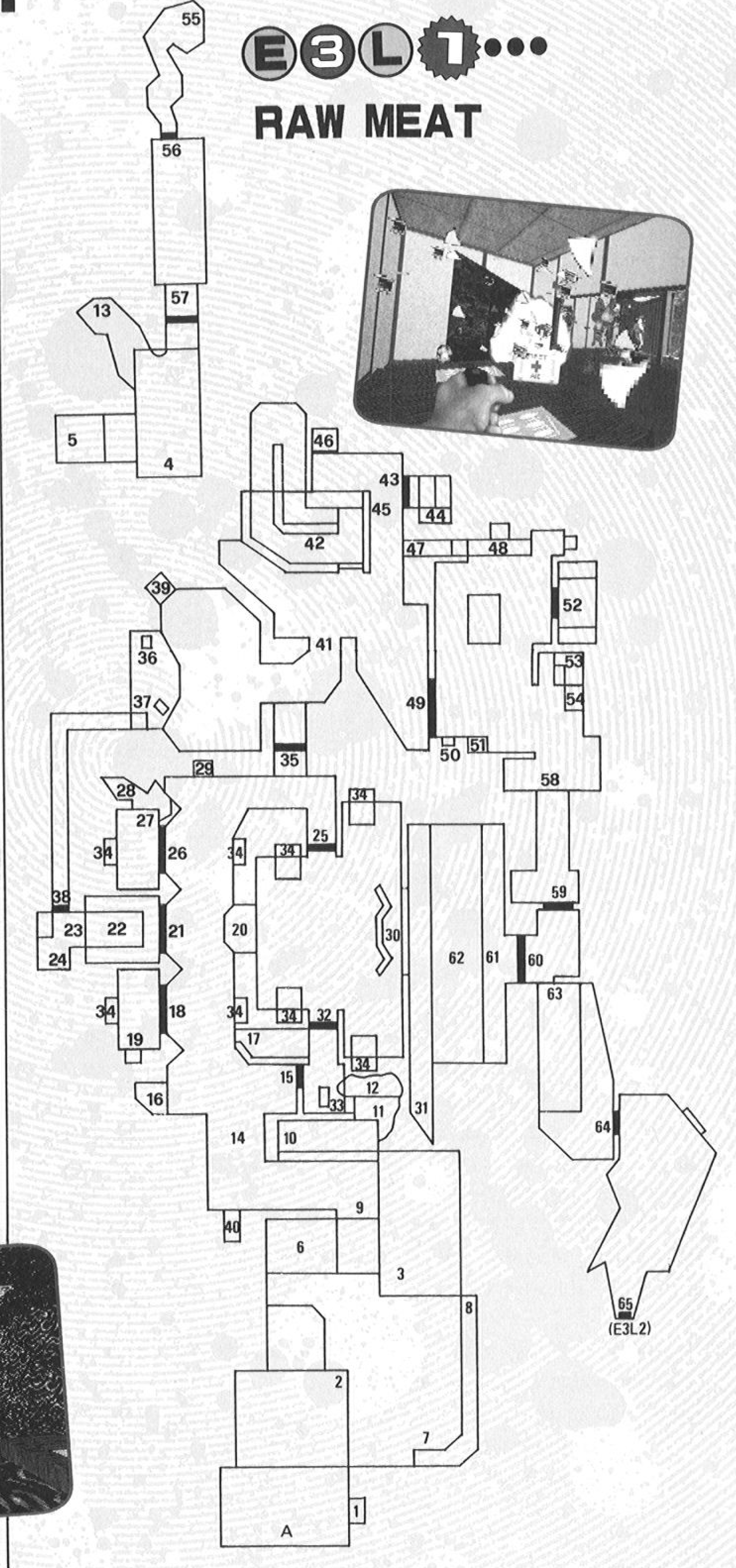
當 21 門開後， 22 的桌面會下降到使 23 的地道現身，鑽進 23 在通風扇上頭取得類固醇之後，啓動 24 的開關打開另一頭 25 的門。進入 26 房間內可用管狀炸彈炸開 27 的牆角， 28 有健康劑。 29 的壁櫃中有副護甲。

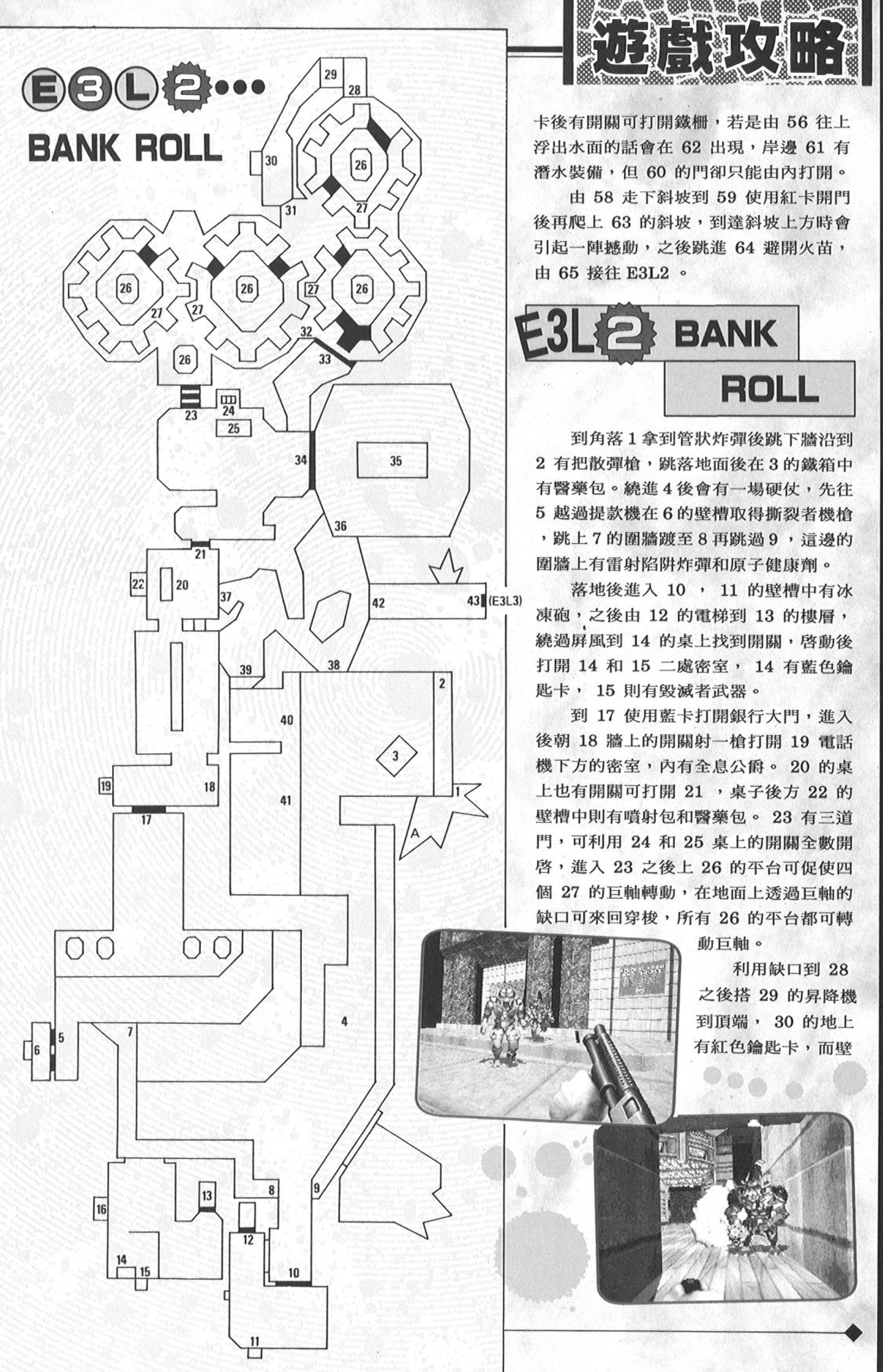
進入 25 消滅一堆吸腦蟲和突擊隊員後，跨出 30 的窗子在斜坡盡頭 31 可取得彈藥。打開 32 殺死強化異形後在 33 的櫃子裡拿到藍色鑰匙卡，轉身啓動桌上的收銀機則同時打開八處 34 的傳送點，彼此間只有互相傳送的功能，並不會到達任何陌生區域。 15 的門也只能由內打開。

用藍卡打開 35 步下斜坡後，發現有好幾名突變豬警察在左邊房間內大唱卡拉 OK，公爵一時技癢上台到麥克風前清清嗓子，才發現音響設不是很好…在 36 的音箱後方找到火箭筒，抬頭炸開 37 的排氣窗後打開噴射包進入密道，到 38 時有開關可打開密道出口與 23 相接。跳進 39 的看板後方居然有傳送點傳送到 40 。

進入 41 在 42 得不少補給品，蹲著打開 43 的壁櫥取得夜視鏡，進一步推開牆壁出現 44 的密室，裡頭有不少彈藥。鑽出 43 瞧見 45 牆上有個血手印開關，這可以打開密室 46 ，裡頭有冰凍砲。

跳上 47 的通風管炸開排風扇後可跳進 48 ， 48 後方的壁櫃裡有噴射包。如果是由 49 的門進入的話，再將門關上可看到 50 的護甲， 51 裡頭則是彈藥。 52 的房間內也有很多補給品，拿到 53 的原子健康劑之後可由 54 的水槽往下潛至 55 水中，打開 56 到 57 拿到紅色鑰匙





卡後有開關可打開鐵柵，若是由 56 往上浮出水面的話會在 62 出現，岸邊 61 有潛水裝備，但 60 的門卻只能由內打開。

由 58 走下斜坡到 59 使用紅卡開門後再爬上 63 的斜坡，到達斜坡上方時會引起一陣撼動，之後跳進 64 避開火苗，由 65 接往 E3L2 。

E3L2 BANK ROLL

到角落 1 拿到管狀炸彈後跳下牆沿到 2 有把散彈槍，跳落地面後在 3 的鐵箱中有醫藥包。繞進 4 後會有一場硬仗，先往 5 越過提款機在 6 的壁槽取得撕裂者機槍，跳上 7 的圍牆踱至 8 再跳過 9 ，這邊的圍牆上有雷射陷阱炸彈和原子健康劑。

落地後進入 10 ， 11 的壁槽中有冰凍砲，之後由 12 的電梯到 13 的樓層，繞過屏風到 14 的桌上找到開關，啟動後打開 14 和 15 二處密室， 14 有藍色鑰匙卡， 15 則有毀滅者武器。

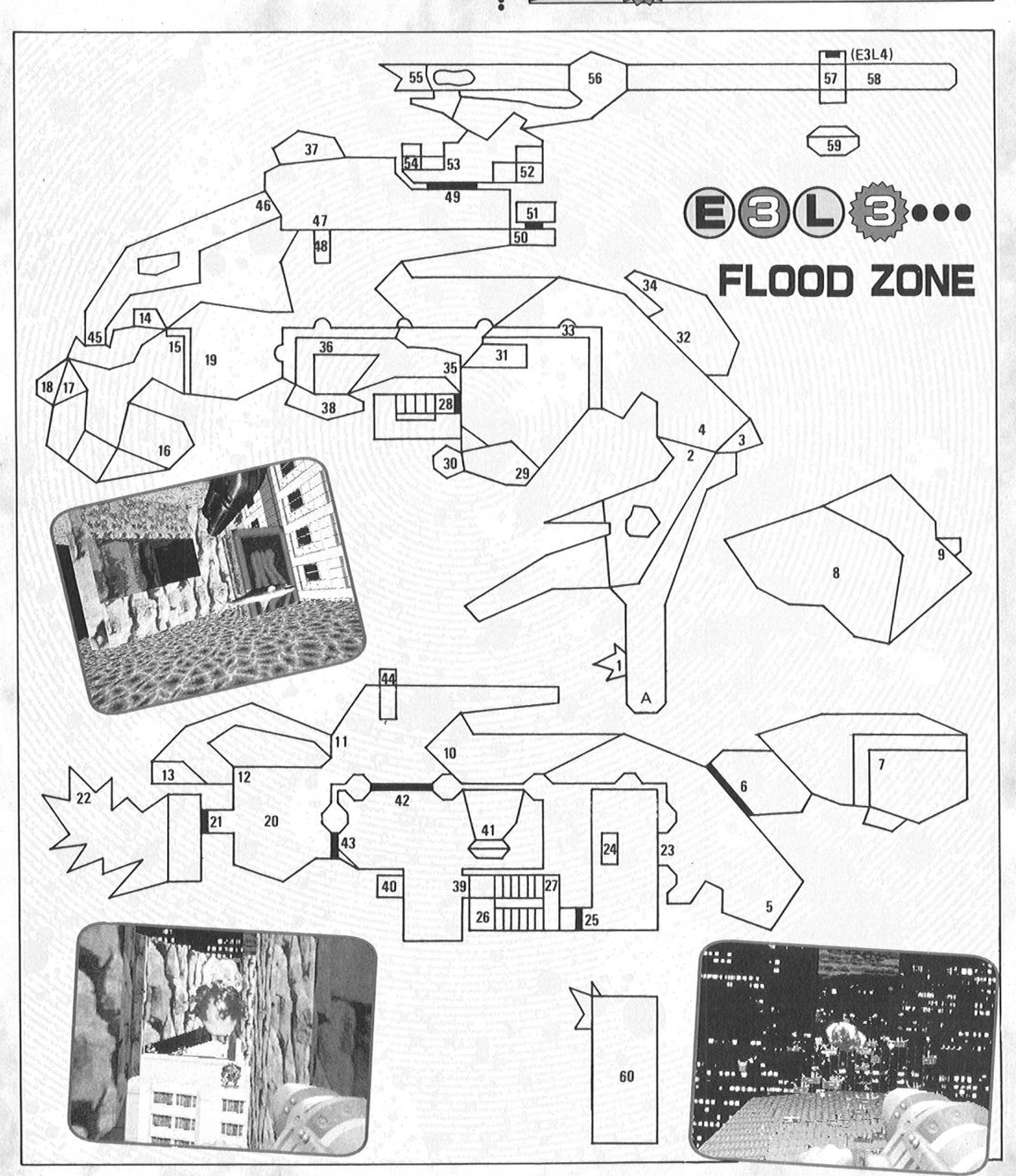
到 17 使用藍卡打開銀行大門，進入後朝 18 牆上的開關射一槍打開 19 電話機下方的密室，內有全息公爵。 20 的桌上也有開關可打開 21 ，桌子後方 22 的壁槽中則有噴射包和醫藥包。 23 有三道門，可利用 24 和 25 桌上的開關全數開啓，進入 23 之後上 26 的平台可促使四個 27 的巨軸轉動，在地面上透過巨軸的缺口可來回穿梭，所有 26 的平台都可轉動巨軸。

利用缺口到 28 之後搭 29 的昇降機到頂端， 30 的地上有紅色鑰匙卡，而壁

櫃中則有保護靴和噴射包。打開噴射包由 31 飛向 32 ，落地後牆上有個開關可轉動巨軸，不過這個地點太危險了。還是躲進巨軸內部，利用平台使巨軸的缺口對著 33 的牆壁，然後炸開 33 回到 34 那巨型的保險櫃門前。

使用紅卡打開 34 才發現保險櫃裡鎖的全是巨型的怪物，就像農曆七月打開鬼門關一樣，蜂擁而出的滋味眞不好受。可以試著在打開保險櫃之前先在地上堆放一堆管狀炸彈，就像燃放鞭炮一般…引爆 35 的同時， 36 、 37 、 38 、 39 和 42 也全都炸開了，由 39 跳上 40 和 41 還能拿到火箭筒和彈藥。之後，進入 42 引爆 43 的核爆裝置前往 E3L3 …公爵一直想不通，銀行內部擺那麼幾座巨軸幹嘛？好難畫哦…

E3L3 FLOOD ZONE



角落 1 有支火箭筒，2 是一處斷崖，下方是水域。拿到 3 的手槍和健康劑之後再跳入 4 的水中，潛至 5 水裡後炸開 6 的密室，游進密室取得潛水裝備和彈藥再由 7 浮出水面到 8，跳上陸地到 9 拿到毀滅者武器。

游出密室後再經 10 游進 11 或 12， 13 的上方有缺口可浮出 14 的水面，跳上 15 拿到撕裂者機槍後，由 16 一路攀爬到 17，這一路上可有不少斬獲，更重要的是 17 的台階上有藍色鑰匙卡。跳進 18 有處密室，但空空如也。走下 16 之後由 19 的水面潛至 20 水中，用藍卡進入 21，消滅一群漂浮腦後在 22 的地面上取得黃色鑰匙卡。

游進 23 在 24 的桌上有把散彈槍，還沒有生鏽…由 24 浮出水面到 60，角落裡有醫藥包。使用黃卡進入 25 的樓梯間，27 是往下，由 26 爬上階梯不僅可浮出水面，還能走 28 到山谷。跳上 29 有原子健康劑，打開 30 的密室還有噴射包。跳上 31 的排風扇時對岸的 32 會冒出突擊隊隊長，跳過女兒牆在 33 有把縮小光，衝跳進 32 在角落 34 還有夜視鏡。

鑽過 35 到 36 時，對岸的 37 和身後山壁上的 38 也會跑出一群狠角色來。回頭進入 28 沿著階梯到底層 39， 40 的廢棄電梯內有類固醇， 41 的桌上有雷射陷阱炸彈和全息公爵。游向 42 門旁啓動開關打開 42 和 43 的同時，對面 44 招牌底端的密室也會開啓，內有紅色鑰匙卡。

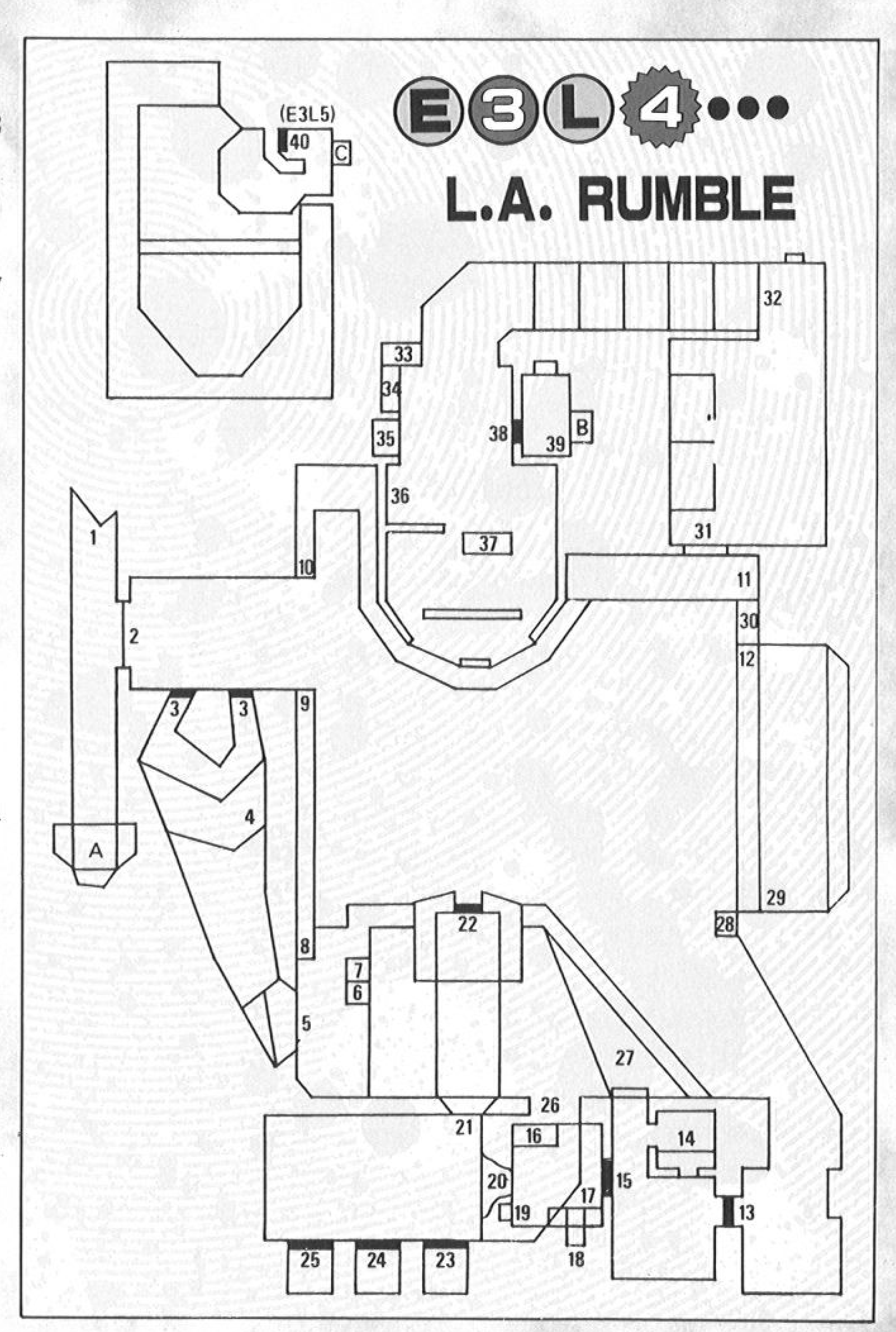
同樣由 16 一路跳上 17 後再跳進 45，爬上 46 時可由 47 向前一步跳落在 48 的招牌頂端，這兒有原子健康劑。到 49 門前時可斜跳進半山腰的密道 50，這裡還有一間 51 的密室。使用紅卡進入 49 會有番激戰，跳進 52 木箱角落裡有榴彈， 53 木箱上的文字是個秘密開關，它可以打開 54 的木箱，內有強化異形和彈藥。

跳進 55 拿到榴彈後由 56 一路跳過 57 到 58 可拿到原子健康劑。 57 是一處深口井，還好井底尚有積水不致摔傷，潛至井底到 59 有健康劑。浮上水面小心砲塔的攻擊，快速引爆核爆裝置即前往 E3L4。

E3L4 L.A. RUMBLE

往前到 1 先拿到管狀炸彈後再跳下 2，炸開 3 拿到 4 的冰凍砲再跳上 5。跳上 6 有榴彈，再跳上 7 則有火箭筒。由 7 跳過 8 後一路到 9 再跳向 10，繞過牆沿到 11 還可得到榴彈。

跳上 12 拿到護甲時會導致 29 巨型電視螢幕高聳的圍牆崩裂下塌，之後進入 13 房間內， 14 的櫃子上有夜視鏡。再進入 15 在 16 拿到藍色鑰匙卡，利用 17 左方第一只櫃子可打開 18 的密室，裡頭有原子健康劑， 19 的壁櫃中則有類固醇。炸開 20 的牆壁繞進 21，可使用藍卡打開 22 走到屋外。



搭乘 23 的電梯到頂樓的 24 ，25 的電梯間是空的，拿捧死人的。由 26 走到室外後越過 27 的小圍牆跳往 28 的柱子頂端，柱子上有原子健康劑。跳上 29 後再利用 30 的柱子跳進 31 頂層室內，由 32 爬上樓梯在 33 壁櫃中拿到彈藥， 34 是紅色鑰匙卡， 35 也是彈藥， 36 則有噴射包。

37 桌上有支火箭筒，啓動桌旁的開關後快跑進 38 ，在 39 牆上使用紅卡打開B傳送點傳送到C，啓動 40 的核爆裝置後，搭乘停機坪上的直昇機快速離開。



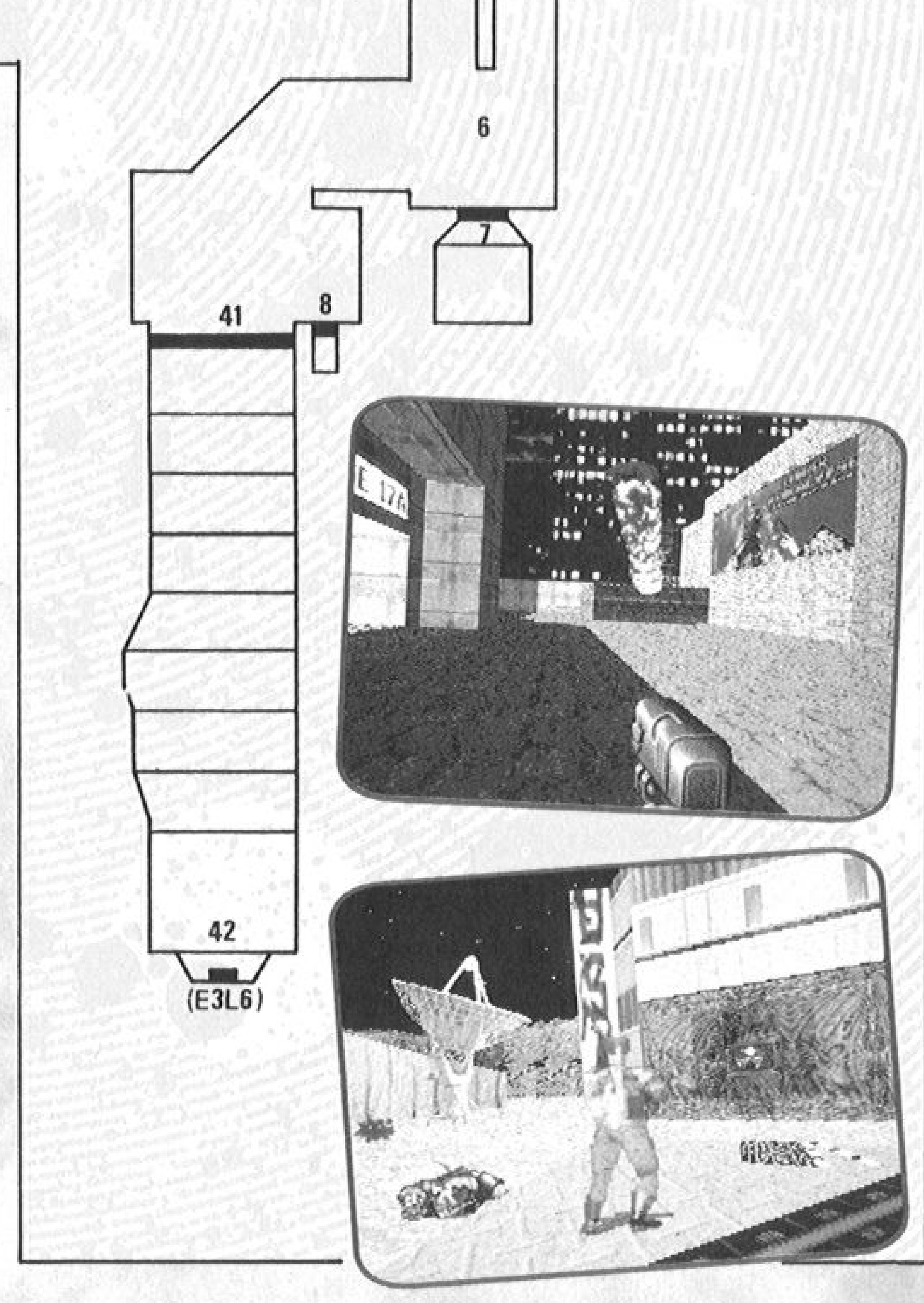
E3L5 MOVIE SET

公爵跳機成功後，眼睜睜看著直昇機在 1 墜毀，前往出事地點撿散落一地的補給品後跳上 2 的圍牆，再跳上 3 的巨型看板牆沿上，踱至另一頭穿過看板進入 4 的密室。爬上斜坡在 5 的壁槽內取得冰凍砲。

走到 6 時 7 的窗子會啓開，跳進 7 利用右邊的收銀機可打開密室 8 ，快跑進入 8 可得到三個原子健康劑，旁邊電話機的下方有藍色鑰匙卡， 41 的門只在底端留有一小縫，那個高度是鑽不進去的。

使用藍卡進入 9 之後，但見牆上有多處排氣窗，當 10 和 11 的門開啓後會有不少人出現。利用 12 的木箱跳上 13 時，旁邊 15 的密室會啓開，內有機器看門蜂和一把毀滅者武器。打破排氣窗鑽進 13 的通風管中， 16 被堵住， 14 可回到地面，經過 9 的上方到 17 可跳下 18 的木箱得到醫藥包。經過 19 到 20 也可跳到 21 的木箱上拿到原子健康劑。由 22 的排氣孔跳下到達 11 的門後。

E3L5••• MOVIE SET



23　除了黃色鑰匙卡外還有噴射包和撕裂者機槍，跳到 24 牆頭繞到 25 還有原子健康劑。這兒大概是拍電影的影棚，到處可見各式道具，甚至還有導演椅。但是 26 的招牌上卻暗藏眞正的開關，它可打開 27 的密室，密室 28 的核爆開關可將公爵送往 E3L10 。

回到室內使用黃卡進入 29 ，由 30 往下跳後

E3L10 ••• TIER DROPS

可炸開 31 的牆壁， 32 有支火箭筒，到33 的道具座艙椅上找到紅色鑰匙卡，利用座椅前的螢幕還能打開 34 的壁櫃，內有夜視鏡。跳著穿進 35 的佈景到密室內打開噴射包飛上 36 ，往前有開關可打開暗牆使 16 的通風管暢通無阻。

再度進入影棚使用紅卡打開 37 ，啓動 38 櫃子上的開關除能打開 39 外，另一頭 41 的門也會完全啓開。拿取 39 的彈藥後直奔 41 ，進入 41 走下階梯後入口隨即會被封住，階梯盡頭 42 的核爆裝置則是接往 E3L6 。

E3L10 TIER DROPS

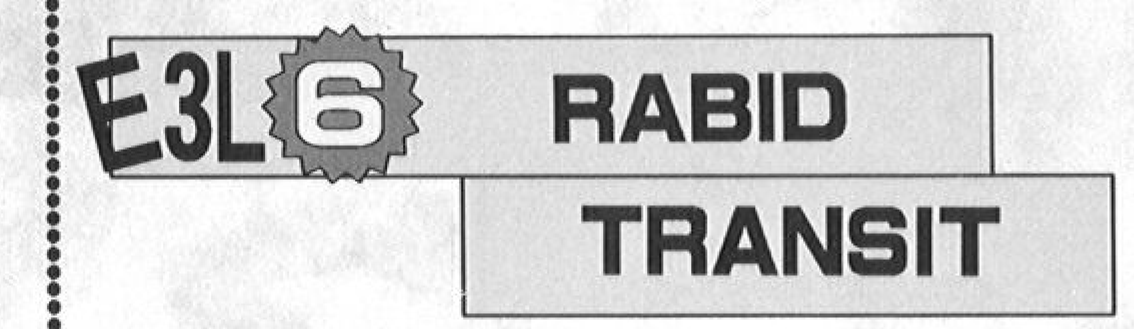
啓動門旁開關打開大門後，但見前方有偌大的場景待挖掘，沿著外圍走道分別在1、2、3和4四處密室內找到各式武器和彈藥，而各處密室兩旁的壁櫃中也有各式道具可取用。

這麼繞過一圈後才驚覺四處分別爲5、6、7和8的入口居然各進入不同的場景，而且由 10 、 11 、 12 和 13 四個垂直的缺口昇昇降降的觀察結果看來，四處不同的樓層似乎也並無絕對的上下關係。所幸由缺口外觀的顏色尙能判定究係通往何處，如此方才稍減公爵心中的不確定感。

由5進入的話，在建築物當中的地板9有把縮小光，這個樓層全是突擊隊員。若是由6進入的話，則是陰暗的山頭座落於岩漿池中，爬上山頭在 14 有把毀滅者武器。這個樓層由數位突擊隊隊長把守，攻堅的難度頗高，尤其是在打開 15 門後…16 的核爆開關前有三只原子健康劑和冰凍砲，引爆之後可前往 E3L6 。

如果進入7則是一處棕土色的樓層，這兒的潛伏者泰半是漂浮腦，山谷中的 17 不能免俗地也有彈藥。設若由8進入的話，則此樓層的灰白色系場景看來較爲清爽，這兒有突變豬警察和強化異形，亭中 18 則有支火箭筒。

如果進入7則是一處棕土色的樓層，這兒的潛伏者泰半是漂浮腦，山谷中的 17 不能免俗地也有彈藥。設若由8進入的話，則此樓層的灰白色系場景看來較爲清爽，這兒有突變豬警察和強化異形，亭中 18 則有支火箭筒。



E3L6 ••• RABID TRANSIT

往前在1拾起散彈槍後，經由2的旋轉門進入車站，利用3的收銀機可降下4的書架，鑽進密室5拿到夜視鏡。跳到6的販賣機上方可使它沉入地底，密室7裡頭有全息公爵。轉動8的陳列架可得到管狀炸彈和原子健康劑，9的廣告看板後方是一密室，內有撕裂者機槍。

炸掉 10 月台前的雷射陷阱後，進入停靠妥當的 11 電車內，這兒有兩列電車以同樣的速度和距離在軌道中循環行駛，並同時分別停靠在 10 和 15 的月台。至於軌道中除了被急駛的電車撞死之外是沒有危險性的，如果錯過電車或必須在電車外完成的動作，只要算準時間或甚至跟在電車後頭跑也是趨吉避凶之道。

站在軌道上拿到 12 的毀滅者武器後炸開 13，密室內有類固醇、彈藥和原子健康劑。跳上軌道另一頭 14 的平台上可取得藍色鑰匙卡，之後到 15 月台上使用藍卡打開 16 的月台鐵門，跳上 17 的密室裡有榴彈。由 18 階梯前向 19 發射火箭筒，除了能快速消滅敵人外也可炸開 19，爬進 20 可取得紅色鑰匙卡。

回頭打開 21 密室後，在 22 的窗台上有武器和道具，啓動 23 的開關還開啓另一密室 24，裡頭也有武器和彈藥，但那景況是有點慘不忍賭…趁機到 25 快速用紅卡開門，步下階梯後炸開 26 的牆角可跳回到軌道上的 27，打開噴射包站上 28 的書架頂端可使 29 的書架下降，密室 30 裡頭也有彈藥。

跳進 31 水中潛至 32，拿到水底的縮小光後游進 33 再浮出水面到 34，引爆 35 的開關後前往 E3L7。

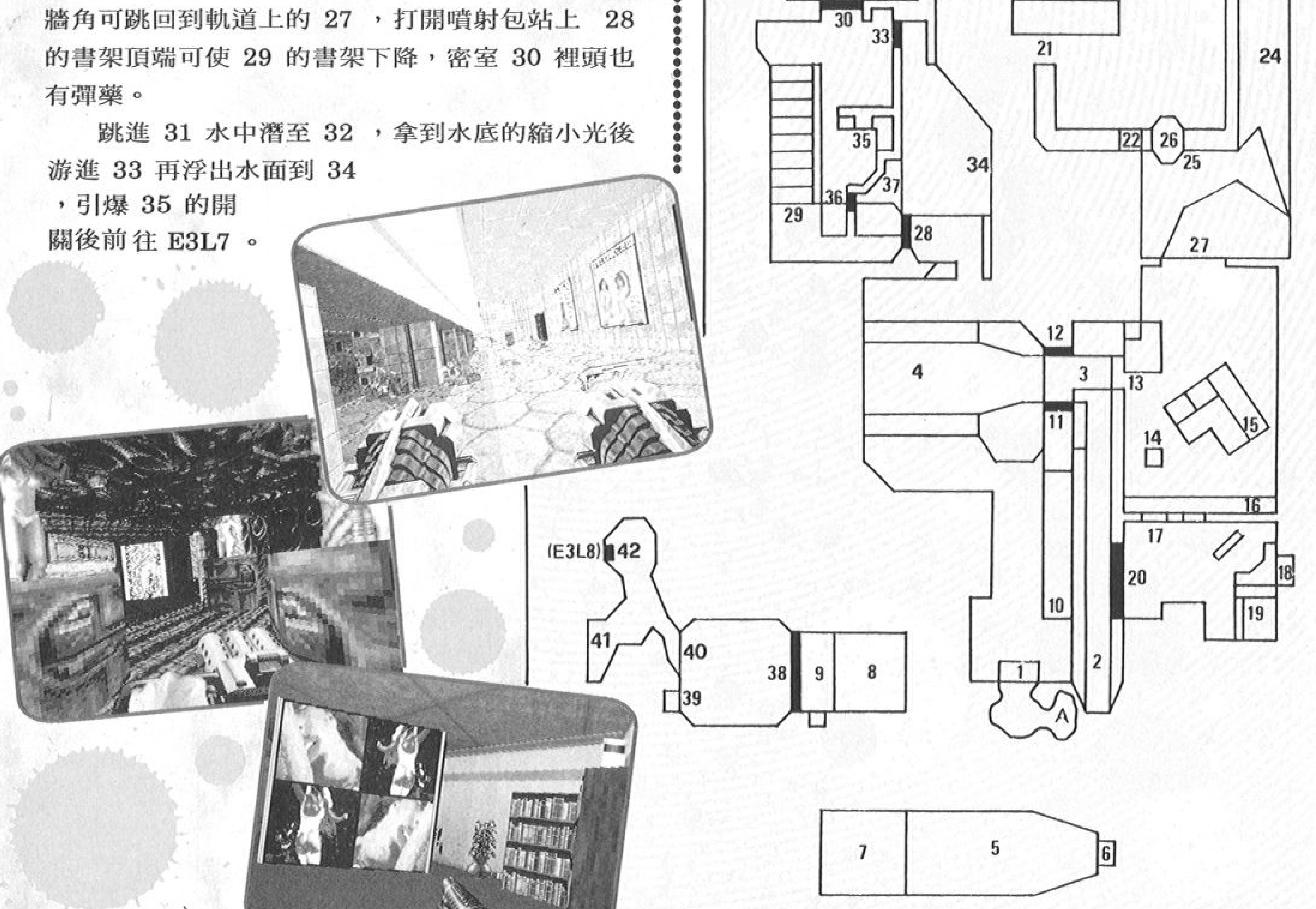
E3L7 FAHRENHEIT

上前推開擋在洞口1的箱子走出洞外，跳上2順著水流經過3流向4，往水裡潛進5 時在6取得散彈槍，之後再由7浮出水面到8，跳上9拿到藍色鑰匙卡，旁邊的壁槽內則有醫藥包。

回到 10 的斜坡往下用藍卡打開 11，走出 13 利用 14 的箱子逐級跳上 15，接著跳向 16 的牆沿再進入 17 窗內，18 的密室中有冰凍砲，但同時也有兩座砲塔。坐在沙發上看了一會兒電視後，由旁邊的書架上拿走夜視鏡，穿過酒櫃跳進 19 的密室還有醫藥包。之後炸開 20 的牆壁回到 10 的斜坡上。

E3L7…

FAHRENHEIT



再經過 11 走出 12 門外，往前爬上一段斜坡到 21 的消防中心，跳上消防車頂可找到全息公爵， 22 的壁櫃中有醫藥包。轉身炸開 23 的牆壁後登上階梯到 24 ，這兒有突擊隊隊長，跳下崩裂的地面啓動 25 的開關使 26 下降後取得黃色鑰匙卡，之後可由 27 的窗子往外跳落地面。

到 28 使用黃卡開門之後登上 29 的階梯，進入 30 在 31 拿到撕裂者機槍後，再穿牆進入 32 的密室還有彈藥。走出 33 到戶外的屋頂 34 時會招來攻擊。溜進 35 有把毀滅者，進入 36 房內在角 37 找到紅色鑰匙卡。

循原路到 9 使用紅卡打開 38 之前最好先喘口大氣…在 39 拿到火箭筒後轟開 40 ，跳上 41 還有健康劑，引爆 42 的核爆開關後可到達 E3L8 。

E3L8 HOTEL HELL

走出洞外後跳上 1 的圍牆，跳過 2 拿到類固醇再跳上 3 的排風扇，由 3 跳上牆沿到 4 取得藍色鑰匙卡。落地後用藍卡打開 5 進入旅館中。

一路到 6 的廁所中居然有支火箭筒，隔著牆瞧見另一頭有原子健康劑，但由此方向拿取不到。由 7 走到室外經過 8 爬上 9 的斜坡時，迎面啓開的 10 窗內有突變豬警察和強化異形。跳進 10 在 11 的桌上取得一把毀滅者，12 的壁櫃裡則有黃色鑰匙卡。

由 13 的玻璃門再進入飯店，繞進 14 在 15 的櫃中找到噴射包， 16 的柱子上有開關可打開 17 的密室，內有夜視鏡，密室旁的壁櫃裡則有醫藥包。使用黃卡由 18 的樓梯間上二樓的 19 ，或由 20 的電梯上二樓的 21 。 22 和 23 的牆壁可以炸得開，跳上 24 圍牆上有彈藥， 25 則是原子健康劑。 26 和 27 是兩間設備普通的套房，貫穿兩間套房的排氣窗 28 內部有處平台 29 藏有縮小光。

由櫃台 30 走進 31 在酒櫃中找到全息公爵，打開 32 的密室爬上斜坡到 33 有潛水裝備，跳進 34 潛入 35 水族箱內可拿到冰凍砲。繞進 36 跳上 37 的花台時，對面樓層的38 會跑出不少強化異形。由 37 跳落在 1 的圍牆上依同樣方法跳進 38 之後，再跳進 39 的通風管中，往 40 跳下後可由核爆裝置抵達 E3L9 ，此 41 的牆壁也打通了。

店二樓有處游泳池， 42 是跳水板，由 43 潛入 44 水裡後可炸開 45 ，由 45 浮上水面即進入 6 廁所內的 46 ，這兒有原子健康劑。由 43 泳池內游到另一邊 47 可發現一處水景，穿過水景會傳送到 48 的秘密區域。 49 有支冰凍砲， 50 牆上有開關可啓開 51 的密道，進入密道盡頭跳上 52 拿到原子健康劑的同時須快步跑出密道，否則會遭到活埋。引爆 53 樹欉後方的核爆開關後前往 E3L11。

E3L8… HOTEL HELL

48 49 50 51 52 53 (E3L11) 8 25 22 7 18 23 27 26 9 24 14 16 15 29 28 19 13 20 17 21 30 6 47 46 35 10 42 43 34 31 12 11 36 32 33 37 5 A 41 1 (E3 L9) 40 4 3 2 38 39 44 45

E3L11 FREEWAY

解決漂浮腦後轉身炸開1取得榴彈和原子健康劑，拿到2的火箭筒後浮上水面到3　，一路到4炸開牆壁後跳到5的公路上，這兒沒有車子但人可不少。炸掉6跳上7可拿到醫藥包，另一邊的8則有類固醇。

跳上9繞進 10 由 11 走到上層公路， 12 馬路中間有護甲。跳到 13 傾斜的屋角後往上到 14 的缺口跳進 15 ，這兒除了強化異形外還有彈藥和噴射包。打開噴射包飛出 14 再由 16 的屋沿跳進 17 窗內， 18 的密室內也有彈藥。蹲著到 19 牆角拿到藍色鑰匙卡並炸開 19 ，進入 20 密室內取得撕裂者機槍。由 21 的窗口跳落在 22 的牆沿還有原子健康劑。

落地後到 23 使用藍卡打開 24 的電梯上樓，轉角啓動 25 的開關使輸送帶停止運轉。 26 的牆角有榴彈， 27 的密室內也有彈藥。鑽入 28 可拿到火箭筒，啓動 29 的開關打開密室 30 會冒出一群強化異形，密室內則有紅色鑰匙卡和冰凍砲。走出 23 的電梯上前打開 31 的窗子並跳進室內，由 32 爬上階梯炸開牆壁進入 33 ，這兒也有冰凍砲。之後由 33 的窗子可跳回到公路上。

到 34 使用紅卡開門之前會遭逢一群突變豬警察，炸開 35 再由密道中 36 核爆裝置前往終極地 E3L9 。

E3L11 FREEWAY

E3L9 STADIUM

當昇降機緩緩上昇之際，正味著公爵的勝利時刻來臨了…或者是離死期近了？

昇降機戛然停止後，公爵置身於一處高樓樓頂改建成的大球場，眼前那大傢伙正虎視耽耽地端詳著公爵，球場邊還有幾名不知是幸災樂禍還是不知死活的啦啦隊員，此刻正不懷好意的熱舞著。偌大的球場毫無藏身之所，公爵只能死命的在球場上東奔西竄，順便撿拾散置地上的武器彈藥加以反擊。

抬頭瞧見半空中有個熱汽球，轟掉它之後，汽球中所藏的各式武器和彈藥竟如天女散花般的紛紛落下，公爵一個不留神還被火箭筒砸得眼冒金星…有了這一堆道具助陣可助長不少聲勢。很快的，公爵就可以拿這大傢伙的頭來當足球射門了。



七英雄物語 III

完全攻略

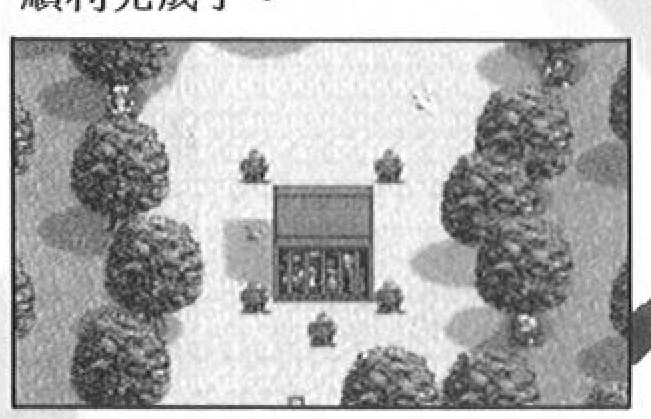
／LCJ

第1關 勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：由於敵人會從各個角落攻來，所以蕾麗每次移動的範圍都不要離小孩太遠，以免來不及救援。幸好位於正下方的敵人最後才會開始移動，所以可以把目標放在從正上方與左右兩側襲擊過來的敵人，只要依序將接近小孩的敵人除去，任務就可以順利完成了。





第2關 勝利條件

打倒奈斯

攻略：首先讓凱退回來，協助蕾麗對付接近孩子們的小兵，並利用這些小兵讓凱練功，提升他的等級；把小兵都解決掉以後，再讓凱來對付奈斯。雖然奈斯的攻擊威力相當強，但是只要透過蕾麗不斷地爲凱補血，一樣可以收拾他。

第3關 勝利條件

讓小孩逃入森林中

攻略：由於小孩子跑的速度比敵人還慢，所以一定要將最接近小孩的敵人優先除去；因此，一開始無論如何都要將最右下角的三個敵人解決掉。接下來敵人可能會改由中央來追擊小孩，這時候應該讓凱趕到敵人的前面，把接近小孩的敵兵都除去，移動力較低的蕾麗則處理比較後面的敵人。

第4關 勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：多了阿修力士這個幫手後，打起來可就容易多了。首先可以將上方的三個敵人交給他處理，下方的敵人則給凱與蕾麗包辦。雖然下方的敵人比較多，但是在三個人的交互支援下，應該可以順利過關。



第 5 關 ………… 勝利條件

在敵人逃走前，將他們全部消滅

攻略：在第一回合移動時，要先讓蕾麗除去最近的敵人，再讓凱來攻擊，這樣才不會浪費凱的移動力。由於敵人溜跑的速度相當快，所以要讓凱一直以最快的速度移動，把最前面的敵人一一除去；蕾麗則從後方追過來，將落後的敵人斬除。



第 6 關 ………… 勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：本關的敵人都相當地弱，所以要過關應該沒有甚麼問題。利用這個機會可以好好讓拉娜練功，不過由於她的防禦力太低，很有可能在敵人的圍毆下陣亡，所以要小心地進行。

第 7 關 ………… 勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：戰鬥開始後，立刻派蕾麗堵住左上方的缺口，這樣不但能迫使左上方的敵人向右上方移動，也能牽制左下方的敵人；至於右下方的敵人，交給拉娜與凱就可以輕鬆解決了。不過如果左下方的敵人太過接近小孩，那麼仍然需要移動蕾麗去對付他。



第 8 關 ………… 勝利條件

讓所有的人逃離此區

攻略：本關的缺口會輪流出現在上下方，但是一次只能讓一個人通過，所以無法通過的人就留下來練功吧。只要時間不要拖得太久，人員應該都可以順利地脫離火場。

第 9 關 ………… 勝利條件

在被火舌波及前，將小孩帶離此地區

攻略：由於火勢延燒的速度相當快，所以要在最短的時間內將敵人全部打倒。為了節省時間，在攻擊敵人的時候儘量要繞到他們的後面，這樣才可以增加推進的速度；至於移動速度最慢的拉娜，應該要讓她以直線的方式移動，否則很有可能會被火燒到。還有一點需要注意的，就是主角們對小孩而言都是障礙物，所以在脫離火場的時候，不要讓主角們擋住了小孩前進的路線；只要全部的小孩都能到達地圖的最上方，那麼任務就算完成了。

第 10 關 ………… 勝利條件

打倒奈斯

攻略：本關可以利用中央地帶的大石頭來減少遭到敵人攻擊的面，並將這些小嘍囉一一除去。雖然奈斯具有相當強的攻擊力，但是只要拉娜沒有被他打倒，那麼要順利過關並不難。唯一需要注意的，是敵人的弓兵群，由於他們會專挑防禦力低的人下手，所以要先將這些弓兵除去。

第 11 關 ………… 勝利條件

逮捕小偷齊力

攻略：本關只要能『碰』到齊力就算完成任務了，不過由於她會瞬間移動，所以必須稍微動點腦筋才捉得到她。在我方有三個人可以使用的情況下，可以讓兩個人從左右兩邊進行包夾，另外一人則在原地等待，這樣不管她怎麼跑，都逃不出我們的手掌心了。





第 12 關 ………… 勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：本關敵人會從左右兩側同時發動攻勢，所以我方部署在兩側的兵力也要相當，否則防線可能會被突破。移動力高的凱，在解決一邊的敵人後，應該作機動性的支援，以免有漏網之魚跑去攻擊小孩子。

第13關……勝利條件

將敵人全部消滅

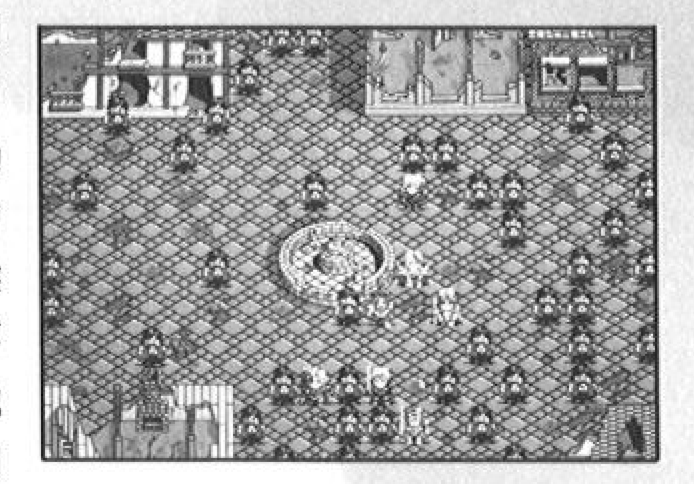
攻略：本關要用的技巧就是把敵人擠在牆邊，讓他們無法大量地向上方移動；然後我方再以最快的速度將奈斯砍倒，以免一些防禦力低的人會先被擊倒。



第14關……勝利條件

在同一回合內，將看守的五個敵人全部消滅

攻略：想要順利完成本關的任務，必須在人員的佈置上花點心思。根據筆者觀察的結果，把齊力放在右上角、蕾麗放在左上角、拉娜放在右下角、阿修力士放在左下角、凱放在中央下方的排列方式，就可以在一個回合內將所有的敵人擊倒；不過需要特別注意的，是人員必須躲在樹的前面，不可以跑到黃土地區，否則將會因爲被發現而得重來一次。



在解救出小孩後，會出現一個敵人的士兵，這時候的勝利條件將會轉爲〝在敵人逃走前將他打倒〞。要解決這個敵人，就得靠阿修力士的弓箭攻擊，才能達成任務。

第15關……勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：本關的敵人分爲上下兩大隊。在下方的部隊中，較強的騎兵可以交給凱來處理，其餘較弱的則讓其他人來練功。至於上方的敵人，由於利伯爾就可以獨當一面了，所以倒是不用太過擔心；只要能夠利用樹幹來減少利伯爾被攻擊的面，那麼要擺平這些敵人就易如反掌了。

第16關……勝利條件

打倒奈斯

攻略：本關應該要先解決左右兩側的敵人，否則在敵人的三面圍攻下，可能會使得任務失敗。部署在下方的敵人數目相當地多，我方在除去左右兩側的敵人後，可能來不及將下方的敵人也都掃除乾淨；所以唯一能做的事情，就是派人組成人肉盾牌擋在小孩子的前面，否則一旦他們被敵人碰到，那就前功盡棄了。

第17關……勝利條件

堅持到第15回合

攻略：本關其實相當地容易，因爲在上下方各有一個隘口，只要派凱與利伯爾各堵住一個入口，那麼敵人是絕對無法攻進來的。由於凱的防禦力較差，所以要派蕾麗在後方爲他補血；至於利伯爾的防禦力較強，只要幾個回合補一次血就可以了。利用他們兩人堵住入口的時候，可以讓拉娜與阿修力士躲在後面攻擊，順便也提升一下等級。

第18關……勝利條件

打倒汀娜

攻略：本關是一對一的單挑，不過應劇情的需要，玩家是絕對砍不到汀娜的，所以就等著讓她砍三下，然後進行下一關。

第19關……勝利條件

打倒奈斯

攻略：本關要儘快讓汀娜躲到右下方的牆角，讓敵人能攻擊她的面減少到兩個。然後讓她趕快升級，才可以收拾奈斯。

第20關……勝利條件

不讓敵人踏進屋子半步，並爲所有的人鬆綁

攻略：本關要作的第一件事，就是先爲齊力鬆綁，然後讓她去擋住入口，讓敵人無法進入屋內。

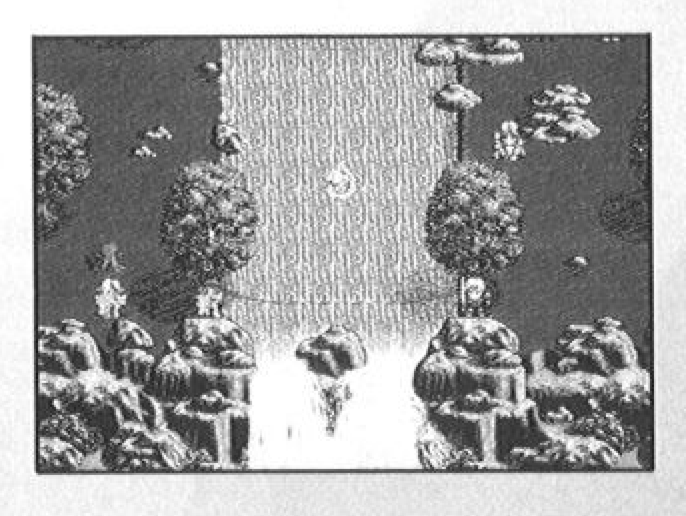


由於齊力無法抵擋太久，應該讓汀娜趕快趕過來換手，然後讓齊力去替其他的人鬆綁。一旦替所有的人鬆綁後，本關就會結束了，所以應該留下一個人不要鬆綁，好讓其他的人可以好好地練功；如果想要下一關好過一點，最好要將拉娜練到 10 級以上，讓她的魔法具有多一格的射程，這樣才能對付敵人的弓箭手。

第21關——勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：本關的敵人都躲在城牆上，而且大多是弓箭手，如果我方沒有兩個射程在三格以上的人，將會難以過關；還好經過前一關的練功之後，拉娜與阿修力士的攻擊範圍應該都在三格左右了，所以要擺平這些弓箭手並不是問題。唯一要注意的事，就是要避免小孩跑得太快，而遭到敵人的攻擊；由於對小孩而言，我方的人員都是不能通過的『障礙物』，所以只要派三個人擋住小孩們的路，就能阻止他們前進了。最後，只要小孩們能順利地通過下方的橋，任務就算完成了。



第22關——勝利條件

打倒奈斯

攻略：本關的敵人相當多，而且還有一些令人討厭的十字弓兵。一開始要先將上方的敵人先勦清，才能全力對付下方的敵人。下方的敵人除了奈斯外，還有一些騎兵，把他們交給凱、伯利爾與汀娜去收拾就可以了。

第23關——勝利條件

打倒兩隻史萊姆母體

攻略：這兩隻史萊姆王會每個回合都會生出四隻史萊姆，如果不快點將其中一隻史萊姆王除去，大概會被這些史萊姆淹死吧？所以在戰術運用上，應該把唯一具有長程攻擊力的阿修力士與拉娜分別部置在兩邊，趁機將其中的一隻史萊姆王除去。接下來就可以把握機會好好練功，等到練夠了之後，再把另一隻史萊姆王也除去。



第24關——勝利條件

在哥布林接觸溫泉之前，將他們全部消滅

攻略：本關只有四個人可以使用，但是哥布林卻會從四個角落攻向溫泉，如果沒有算好的話，很容易就會任務失敗了。在分配人員的時候，可以把齊力放在上方，用來堵住右上方唯一的缺口，讓敵人無法由該處接近溫泉，然後讓汀娜負責消滅右方所有的敵人；至於左邊的敵人則交由蕾麗與拉娜來處理，由於左上方也會出現敵人，所以兩人最好是且戰且走，一直向上方移動，以阻擋來自左上方的敵人。

第25關——勝利條件

從上方逃離此區

攻略：雖然本關的哥布林相當多，但是並不強，所以對我方並不會造成太大的威脅；不過由於這些哥布林會不斷地再生，所以要是有人落單，可能會被包圍起來。因此，戰鬥時一定要保持隊形的完整，藉由攻擊力強的人不斷地開路，把一些防禦力較差的人先送出去。



第26關——勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：由於『紅獅子隊』實在太強，所以如果要兵分兩路向前推進，就必須讓防禦力較高的汀娜與利伯爾各負責一邊；每當接近敵人的時候，就派他們二人前去誘敵，然後眾人再蜂擁而上。等到打到上方之後，必須先將敵人的弓兵與奈斯先除去，這樣就可以輕鬆地解決剩下的敵人了。

第27關 ……… 勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：敵人的瘋狂戰士部隊人數相當多，但是他們只會作直線移動，所以只要在地圖的中央地帶攔截他們，小孩子就可以避免遭到攻擊了。

第28關 ……… 勝利條件

讓孩子們從左方逃離

攻略：本關最棘手的地方，就是那些洞口中的山賊會不斷地再生，所以如果不構成一道緊密的防禦網，小孩子很容易被捉到了。要護住小孩子們，一定要先派人將他們要通過地區的山賊暫時除去，並在這些小孩的兩側部署人員，以免遭到山賊的突襲；由於敵人的移動力和小孩一樣，所以那些從後面追來的山賊就可以不必理會了。

第29關 ……… 勝利條件

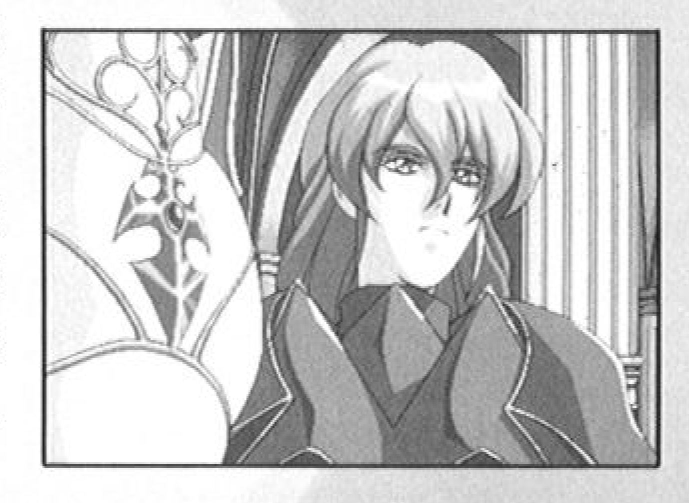
將敵人全部消滅

攻略：本關的敵人會同時由左右兩邊攻來，所以我方也必須兵分兩路。由於敵人的攻擊力都不弱，所以記得要將利伯爾與汀娜分在不同邊，負責對付那些難纏的騎士；至於其他的人，則以消滅敵人的魔法師爲第一要務。

第30關 ……… 勝利條件

將敵人全部消滅

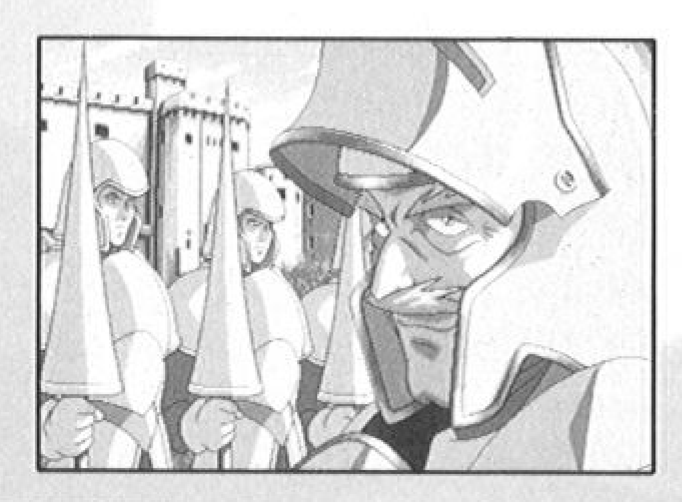
攻略：本關只有利伯爾一人，沒有人可以爲他『補血』，所以要趕快找個樹幹當掩護，把敵人攻擊到他的面減少成三個；只要能儘快將迪林除去，其他的敵人就不足爲懼了。



第31關 ……… 勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：本關最麻煩的敵人不是那些耐打的騎士，而是一群躲在後面偷襲的魔法師與咒術師。所以把迪林與敵人的騎兵交給利伯爾與汀娜處理後，其他的人要儘快地將魔法師與咒術師除去。



第32關 ……… 勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：本關的敵人數目衆多，而且攻擊力也很強，還好他們全部都擠在吊橋上，所以只要派攻擊力強的人打前鋒，再利用一些人在後方進行遠程攻擊，就可以順利過關了。



第33關 ……… 勝利條件

在瀑布兩旁的樹上綁繩子

攻略：由於小孩子會不斷地往下流下去，所以必須要注重時效性；在分配人員的時候，應該派移動力較高的齊力與阿修力士，搭配擊力強的汀娜負責過橋去綁對岸的繩子，其餘的人則協助凱綁這邊的繩子。本關最重要的事是不可以讓小孩子掉到瀑布下面，所以在面對敵人糾纏的時候，千萬不要理會他們，要趕快跑到樹旁綁繩子才是最重要的。

第34關 ……… 勝利條件

在爆破師引爆橋之前，將他打倒

攻略：本關非常地容易，因爲敵人的爆破師移動力只有二點，所以只要讓移動力較高的齊力或是阿修力士前去處理即可。

第35關 ……… 勝利條件

打倒妖獸師

攻略：本關的主角妖獸師和前幾關的史萊姆王一樣，都會不斷地召喚出怪獸來；這些召喚出來的撒拉曼達攻擊力都不弱，所以拿他們來練功要格外小心；如果能把具有遠程攻擊力的人都練到二十級以上，以後的關卡打起來就容易多了。要是不想浪

費時間來練功的話，那麼可以派阿修力士從外圍放箭，將妖獸師擊倒。

第36關……勝利條件

逃過敵人追擊15回合

攻略：雖然齊力的腳程相當快，但是敵人也會使用包夾的技巧，所以要躲避追擊的話，必須利用右邊的洞穴將敵人誘開。

第37關……勝利條件

將敵人全部消滅

攻略：要順利通過本關的考驗並不難，只要不要移動齊力，那麼敵人就不會主動攻擊她，其他的人也就可以毫無顧慮地將敵人一一清除。在面對守住各個隘口的敵人時，應該先派人將敵人的魔法師與咒術師除去，剩下來的騎士就很好收拾了。

第38關……勝利條件

將化裝成難民的殺手打倒

攻略：本關可是在測驗玩家的眼力喔！在三個殺手中，有一個的鬍子向上翹，另一個的鬍子比別人都還要多，所以相當好辨認；最麻煩的則是第三個殺手，因爲要從畫面上小小的眼睛來辨認。一般的難民兩個眼珠都向中間靠，呈現『鬥雞眼』的樣子；但是第三名殺手的眼睛則是向左邊瞄的，由於眼睛的部位實在太小了，所以您可能要花一段時間，才能發現這個不同點。



第39關……勝利條件

救出小孩

攻略：敵人部署在前線的刀刃甲戰士的攻擊力很強，所以要派汀娜與利伯爾打前鋒，然後利用阿修力士與拉娜將敵人的雷神官、冰的魔導師與召喚師儘快除去。接下來讓所有的人都登上樓梯，由右邊一路殺過去。在沿途仍然會遭遇敵人的魔法師與刀刃甲戰士，不過只要利用阿修力士與汀娜就可以解決了。至於要救出小孩子，只要派人移動到她的身邊，任務就算完成了。

第40關……勝利條件

打倒御魔使者

攻略：本關的御魔使者與前幾關的妖獸師蠻像的，都會不斷地變出怪物；而且這些變出來的骷髏兵攻擊力很強，所以練功的時候要多加小心。如果不想練功了，那麼再派兩個人將御魔使者除去即可。

第41關……勝利條件

打倒佛利茲

攻略：本關也是一個『應劇情安排』的關卡，玩家應該是不可能打倒佛利茲的，在利伯爾被打倒後，自然會進入下一關。

第42關……勝利條件

打倒依沙罕

攻略：本關的敵人相當多，而且還有不少強力的魔法師會施展遠程攻擊，所以人物在移動的時候要多加小心。最妥當的方法，還是一次只引一些敵人出來解決，利用蠶食的方式將敵人的兵力消耗掉。因此，一開始先將橋右邊的敵人引過來解決，接著再對付左邊的敵人，等到這兩邊的阻礙都解決後，再來對付依沙罕的親衛隊。

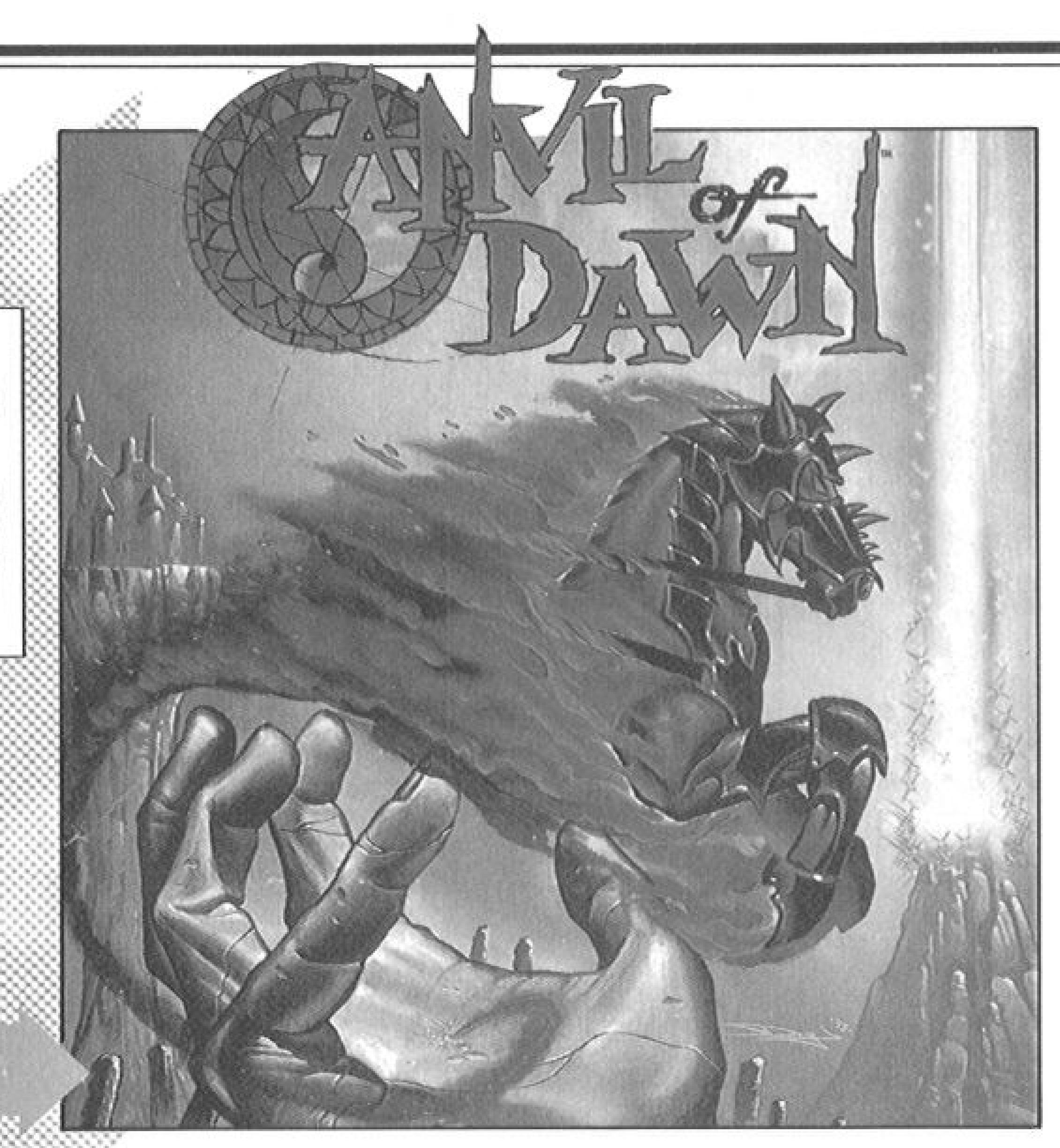
有一個特別需要注意的地方，就是玩家如果沒有把小嘍囉都收拾掉之前，就已經將依沙罕打倒，那麼將會因爲太早完成任務而導致 Game Over，所以一定要將所有的小兵都收拾完，再來對付依沙罕。如果依沙罕派出了第二預備隊，那麼遊戲就可以繼續進行下去了，否則就先不要打倒他。

第43關……勝利條件

打倒依沙罕與哈利

攻略：本關就眞的是最後一關了。戰鬥一開始後，敵人的前鋒部隊就會不斷地從上下兩方向我方進攻；根據他們推進的速度，玩家可以先把人員調到下方，對付來襲的白銀騎士；化解這一波攻勢後，再迅速回過頭來收拾難纏的葛拉軍。把敵人的前鋒部隊都收拾掉後，其他的敵人都不會再發動大規模的攻勢，所以要先解決依沙罕或哈利，就隨您自己的喜好了；不過護衛在他們兩人身旁的部隊仍然相當地強悍，所以要先用蠶食的方式將他們除去，然後大夥再一齊圍攻主將。

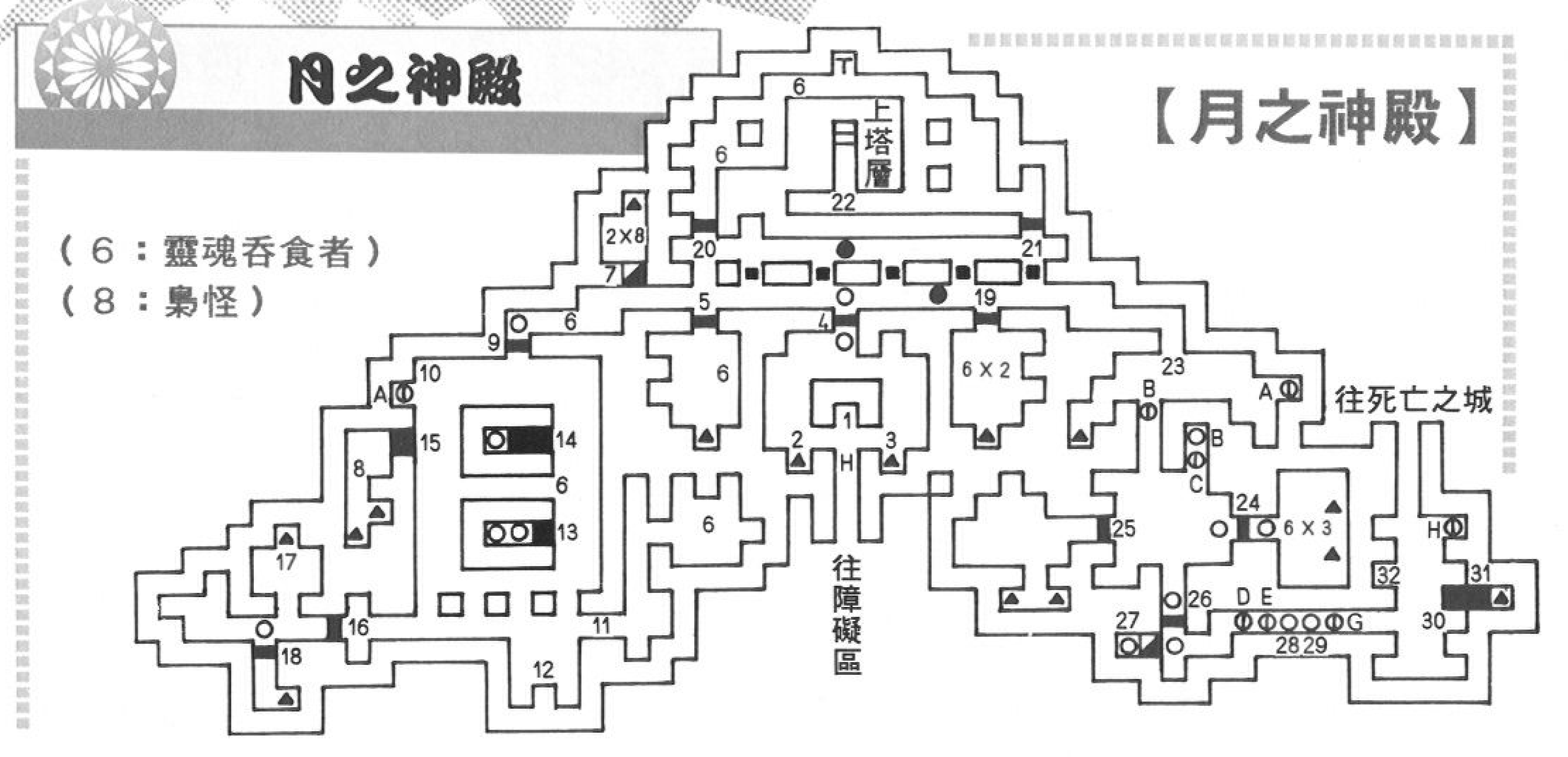




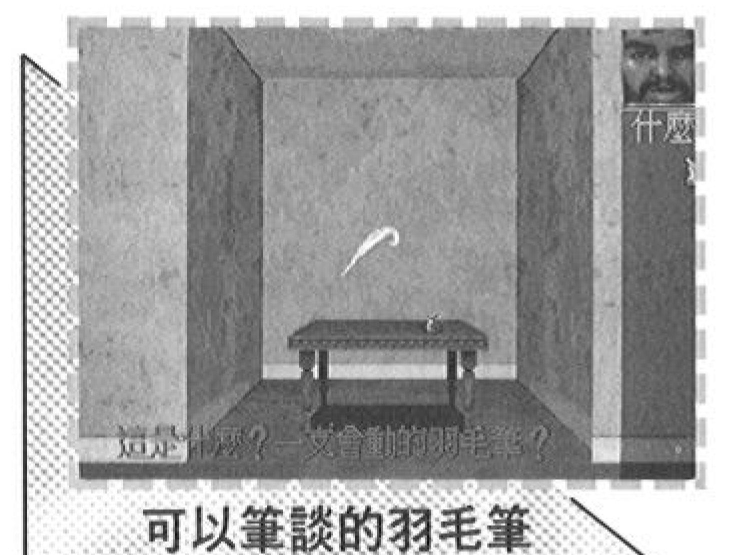
破曉攻略
完・結・篇

作者／ALEX

月之神殿



入口處拾起一紙空白羊皮紙，再往前瞧見一支羽毛筆，該如何與之交談呢？將空白羊皮紙遞給羽毛筆，牠會將想說的話寫在紙上進行筆談。牠是被創造出來接待訪客和回答問題的，可惜身上的羊皮紙有限，暫時無法多談。



可以筆談的羽毛筆

左方2的箱中有羊皮紙，右方3的箱裡則有鐵環。往北來到4是一條東西向的長廊，其間有滾石來回滾動，先往東進入 19 房內，殺死兩隻靈魂吞食者後由箱內取得羊皮紙。靈魂吞食者是空虛與元素的肉體結合，當有受害者慘遭毒手時，屍體便會被吸入此生物的形體中且靈魂遭受禁錮，直到這怪獸死亡或被消滅。在攻擊時，牠會伸出巨大的吸嘴吸取敵手的靈魂，但對魔法攻擊則免疫。



嚴重脹氣的靈魂吞食者

走出 19 後往西穿過7的幻象牆，殺死兩隻梟怪後由箱中取得羊皮紙。梟怪是一種飛行生物，傳說中牠們是神聖宮殿的守衛，善以銳利的鷹爪攻擊

。走出幻象牆再往西又碰見一隻靈魂吞食者，牠身上有羊皮紙。


梟怪的鷹爪功

9 的門須先以 10kg 石塊壓住踏皮後再按開關才能打開， 10 牆上的開關可開啓東西邊兩處 A 的傳送點相互傳送。往東南角落繞進 11 ，這條通道中有瘋狂雷電柱魔法，殺死裡頭的靈魂吞食者得到一把月之鑰。

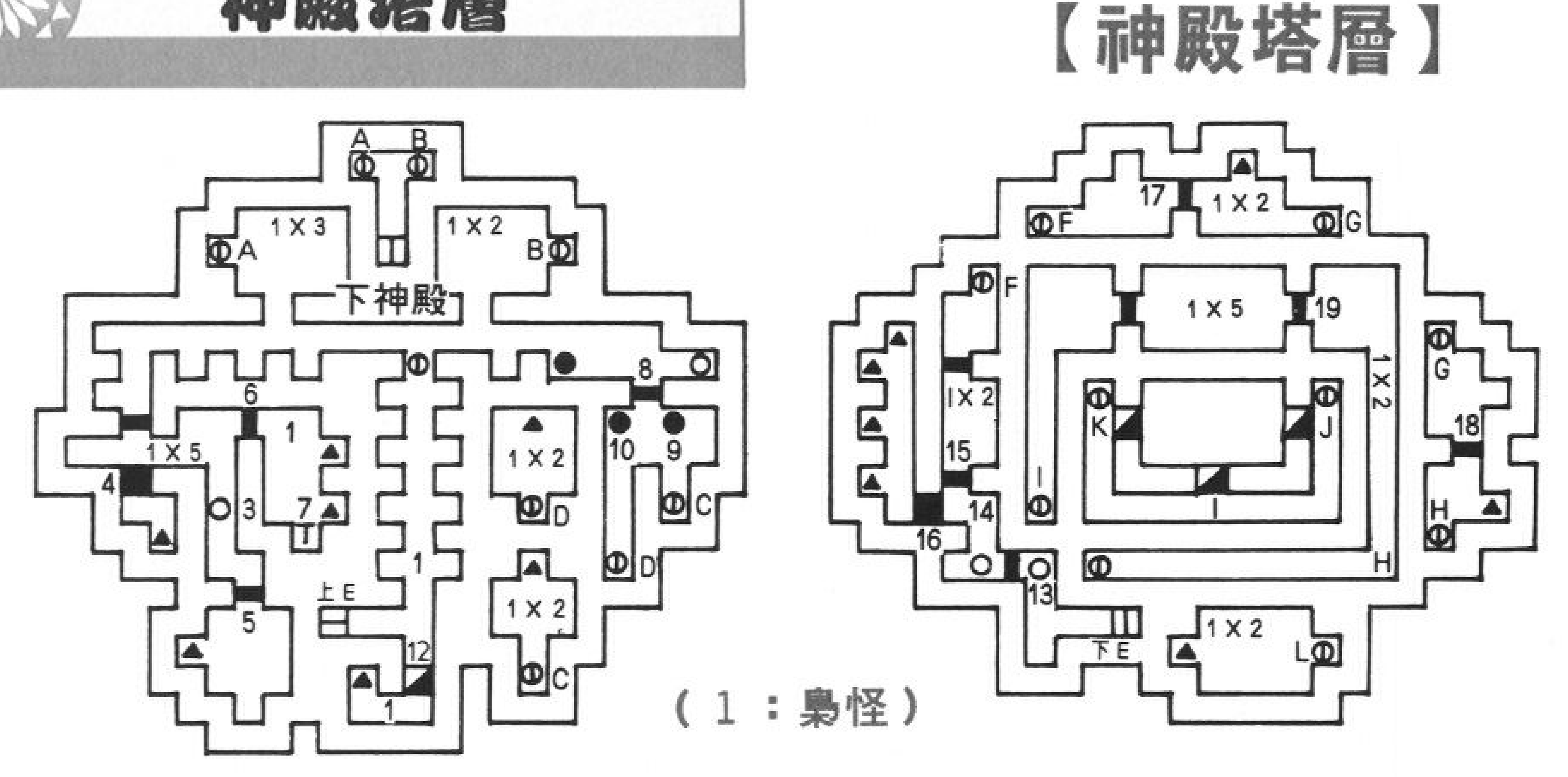
按下 12 的開關開啓 13 的暗牆，進入 13 來回踩踏兩塊踏板直到 14 的兩處暗牆開啓爲止。放 20kg 石塊在 14 裡的踏板後打開 15 的暗牆，密室內有隻梟怪。

利用月之鑰進入 16 在 17 的箱內取得通行石，南邊 18 屋內的箱子裡有靈魂屋，但裡頭有邪惡妖火法術。回頭走出 9 之後往東再進入 5 ，屋中的箱子有羊皮紙和一把金鑰匙。現在可以回到入口處向羽毛筆問個明白了。

魔頭的軍隊洗劫神殿之後，僧侶們移向遙遠的東塔和死亡之城，他們對神聖的埋葬地造成怎樣的恐懼，沒有人知道。由於負責接待的工作，故而羽毛筆的消息特別靈通，據說有三條路可越過峭壁。在西北邊有座稜堡，越過荒地之心是很艱難的。東邊是障礙和拱橋，二者都通往地下城和海洋，拱橋只須一把鑰匙就能通過，它叫做安全通過的鑰匙石。只有神殿的高階牧師才擁有鑰匙石，他的房間就在中塔，主層的上一層。

先知法力高強，據說她是神力意識的一部份，設立於人群中將諸神的智慧帶到風暴大陸。由於她的智慧，爲神殿帶來很多訪客，如果要找先知就必須到中塔的最高層去看看。

走出 4 往西再轉北到 20 ，這條走道上也有滾石，用金鑰匙進入 20 會遭逢兩隻靈魂吞食者，其中一隻有把月之鑰，經過一座治療壇繞到 22 由樓梯上塔層。



（1：梟怪）

爬上樓梯後左右各有 A 、B傳送點，這分別可到達左右兩廳室， A 有三隻梟怪，而B則有兩隻。走出 A 或B之後先往西到 2 用月之鑰進入門內，這兒一共有五隻梟怪。踩上踏板 3 可開啓 4 的暗牆，箱中有靈魂屋。進入 6 解決梟怪後在 7 的箱中取得鐵環。往南進入 5 拾獲高僧的記憶卷軸。先知警告惡運即將降臨神殿，她的子民受苦，如同她的神力能感受到每個人的心痛，她爲風暴大陸受折磨的靈魂哭泣，如此的眼淚該用聖杯收集，難道先知的眼淚無法爲她的神力發光？轉身在屋內的箱子裡取得神聖試管。

走出 2 往東一直到 8 門前，當滾石壓住踏板門開啓時快速進入 8 門內，跟在 9 的滾石後頭往南路進傳送點 C，第一次會回到 9 ，再走一次則會傳送到密室 C，這兒有兩隻梟怪，而箱內則有法力護身符。

由 C 回到 9 之後換跑道到 10 ，如法泡製可傳送到密室 D，這兒也有兩隻梟怪，而箱中則有瘋狂閃電手杖。

回到走道 11 的中點時，待傳送點消失後再快速往南到 12 ，這兒有面幻象牆，之後由樓梯 E 再上高塔。進入 13 到 14 ，投入一個金爪在 14 牆上的圓孔可打開 15 ，再投一個則能打開 16 的密室，瞧瞧密室內的補給品，布萊斯不由興奮得臉紅

心跳…進入 15 殺了兩梟怪後再以金爪打開 16 ，由傳送點到F。用金爪進入 17 殺死兩隻梟怪後由傳送點到G。再用金爪打開 18 由傳送點到內層的角落 H ，往北途中有兩隻梟怪。再用金爪打開 19 後，屋內出現五隻梟怪…之後將鐵環分別投入 20 左右的圓孔即可打開 20 ，再繞到傳送點 I 進入裡層。這兒的兩個傳送點 J 、 K 都可以回到 13 的樓梯前，但若是倒著進入 J 的傳送點則能到達南方的密室 L，殺死兩隻梟怪之後由箱內取得鬼哭神號卷軸，施用這個法術會產生一種像鬼魂哭號的高音，對站在身前的任何生物造成傷害，但對於那些無生命形體的怪物並不能造成傷害。

先知就站在 21 廳前，爲了風暴大陸的子民，先知的眼淚落下了，她看到一條越過燃燒裂縫的路，根衰弱了，枝幹不能伸展，老靈魂變得可怕…什麼樣的神器可以保存這哭泣月亮的眼淚？布萊斯取出神聖試管盛接這純淨的淚水，它們必須被保存下來。夫人的計劃仍有希望，只要五個人之中有人存活下來…哭泣月亮的眼淚，是建造箱櫃的第七道提示物品。


用神聖試管盛裝先知的眼淚

月之神殿

走下樓梯後往東打開 21 ，將通道上的巨石搗碎後進入 23 ，由傳送點B到右下方時正站著踏板上，上前由C傳送點回到 23 後再由B傳送到踏板，這時C的傳送點已消失了。進入 24 殺死三隻靈魂吞食者得到一把月之鑰，而箱中則有瘋狂之斧。使用月之鑰進入 25 還可以由箱內得到靈魂屋。

往南進入 26 在幻象牆後的踏板 27 可開啓D傳送點，但最好先別這麼，否則會幫倒忙。利用 E 和F兩個傳送點設法踩動 28 和 29 兩塊踏板先打開 30 和 31 的暗牆之後再傳送到G，轉個身在 32 碰見垂危的法西溫，五名勇士之一…她與娜魯敗於神弓手…法西溫死了，五名勇士已損落一員…布萊斯邁出沉重的腳步往北踏入死亡之城。

死亡之城

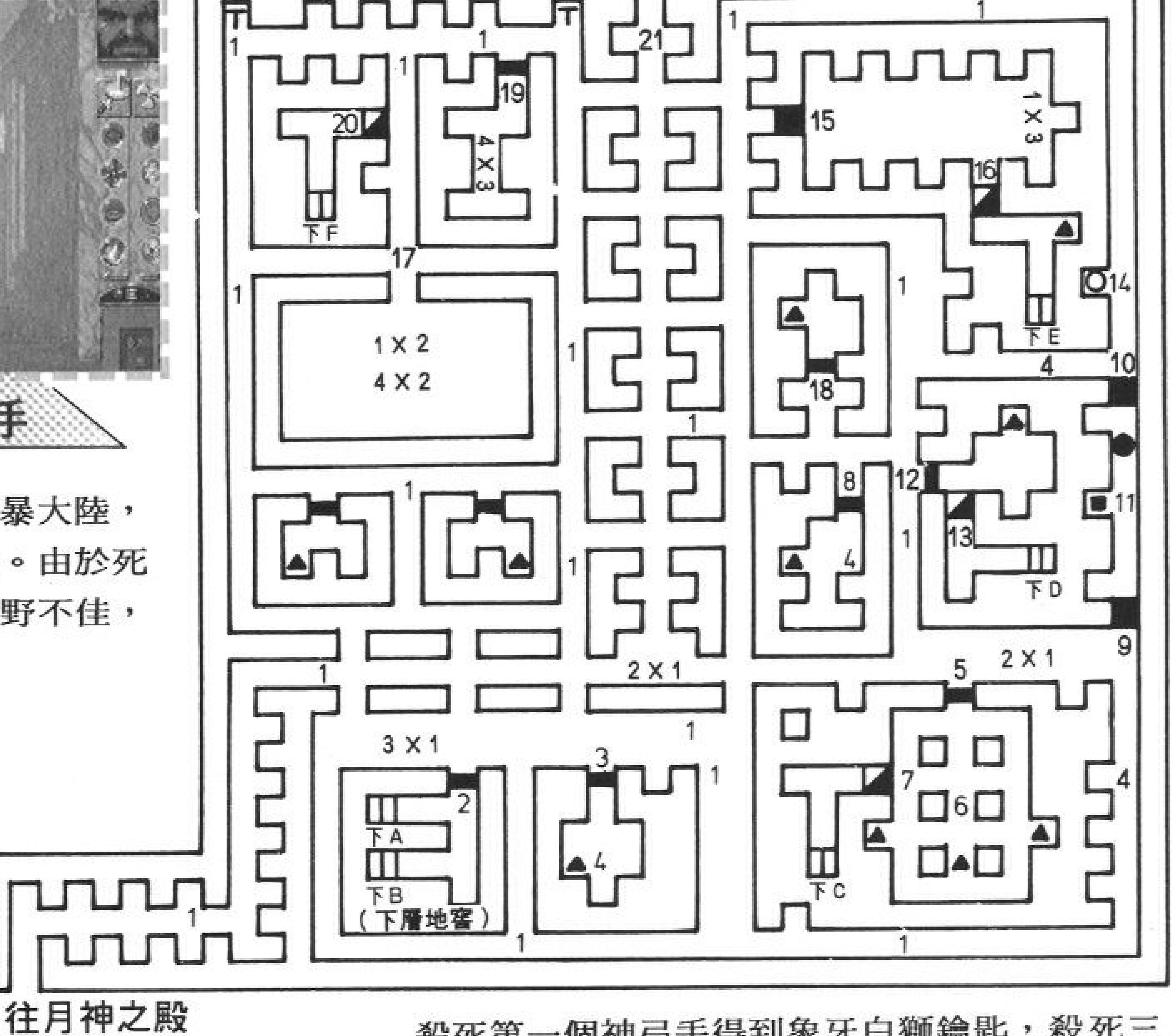
（4：潛伏惡臭怪）
（1：神弓手）

（見到娜魯）

一進入死亡之城就挨了一記暗箭，想必是神弓手所爲。神弓手是被邪惡部隊殘殺的死者靈魂，因法術的作用使牠們無法進入空無，反被邪惡控制在風暴大陸，靈魂便自然的成爲魔頭所左右的玩偶。由於死亡之城滿佈迷霧，灰濛濛的景觀致視野不佳，以致常會遭到神弓手暗箭突襲。

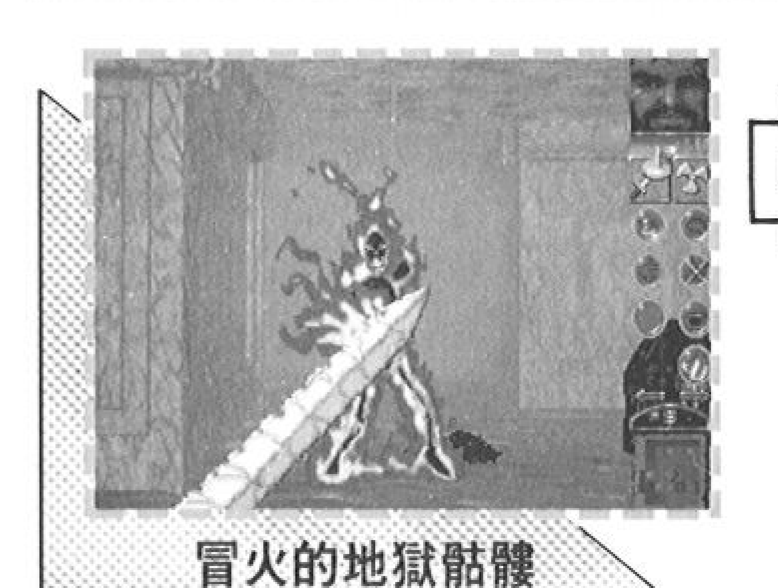

死亡之城的神弓手

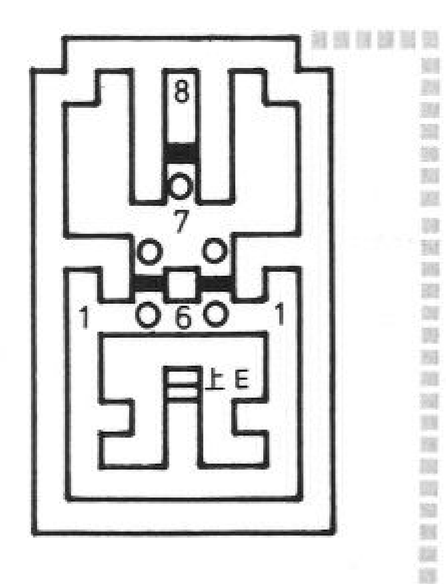

造型奇特的黏土僧



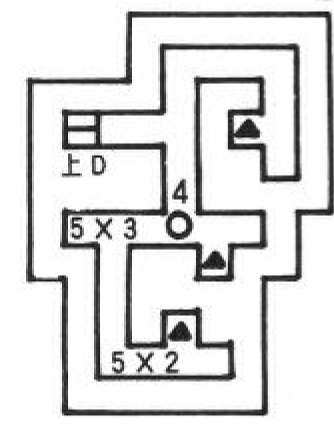
殺死第一個神弓手得到象牙白獅鑰匙，殺死三個神弓手之後進入 2 ，這兒有樓梯可下達地窖。

死亡之城下層地窖

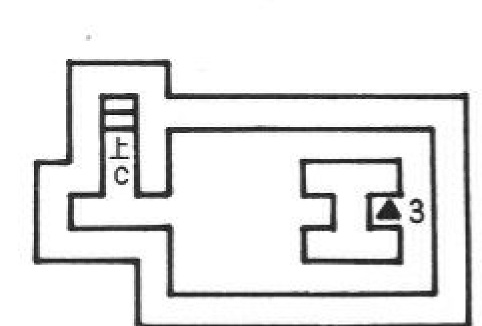

冒火的地獄骷髏



(5：潛伏惡臭怪)
(1：地獄骷髏)



(神亡之城)

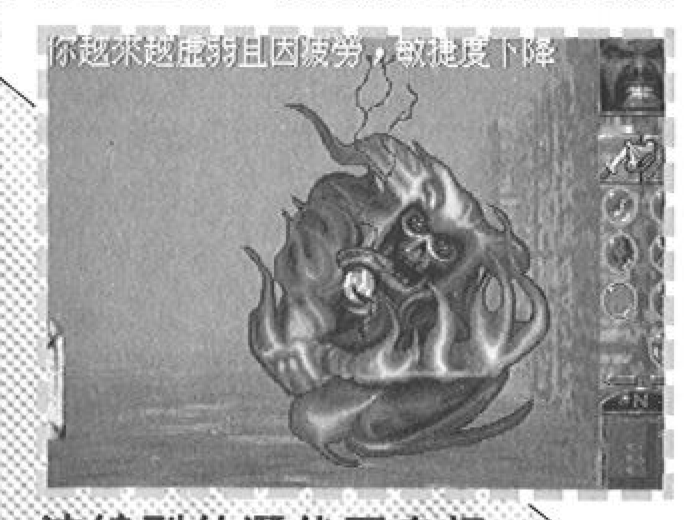


由 A 或B來到地窖一隅，這兒總計有九個地獄骷髏，雖然有骷髏的形體，但牠們完全是由火元素所組成，對於火系的魔法攻擊免疫。這種生物並非風暴大陸上的自然產物，而是由效命於魔頭的勢力所召喚，並由深黑火山岩灌注邪惡的力量。戰鬥中牠們會召喚出火焰劍與盾，就像隔空取物無中生有一般。

這偌大的廳內有不少裝備，但對於此刻的布萊斯而言，是稍嫌過時了。西邊正中 2 的地上倒有把暴怒之斧。

死亡之城

進入 3 屋內有潛伏惡臭怪，這是另一個由深黑火山岩創造出來令人厭惡的怪物，深黑火山岩賦予腐屍四周的惡臭與疾病生命，讓它以士兵的形態升起，這種生物受到與牠相同的武器反擊時，會變得極為脆弱。屋內有口木箱。



流線型的潛伏惡臭怪

再往東進入 5 遇見象牙白王子，他的愛人被惡毒的幽魂捉走，如果萊斯能夠由邪神惡鬼那兒救出他的愛人，他允諾將以盔甲相贈。布萊斯需要象牙白王子的靈魂，因為這是建造箱櫃的第六道提示物品，在承諾救出他的愛人之後，用靈魂屋收起王子的靈魂。箱內找到象牙頭盔和象牙盔甲，但此刻暫勿穿戴上身，在救出王子愛人之前，這受到詛咒的盔甲會增加一半的受攻擊傷害力，這可不是鬧著玩的。



象牙白王子的靈魂很重要

穿過 7 的幻象牆還有樓梯可到地窖。



死亡之城下層地窖

在陵墓後方 3 的箱子裡取得月盤。

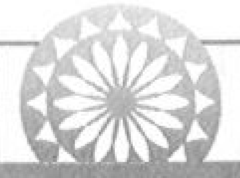
死亡之城

進入 8 殺死潛伏惡臭怪由箱內得到耐力護身符。扳動 9 和 10 的開關打開暗牆讓走道中的滾石加大滾動的距離，伺機到 11 搗碎壓在踏板上的巨石打開 12 的門，穿過 13 的幻象牆再到地窖。



地下城下層地窖

下了樓梯走到南北向的走道往南時，發現這是個滑動地板，滑到踏板4就與西邊的三個潛伏惡臭怪撞個正著，雖然只有幾步路，但也夠手忙腳亂了。若要拿取南方箱內的物品還得解決兩名潛伏惡臭怪才成。



死亡之城

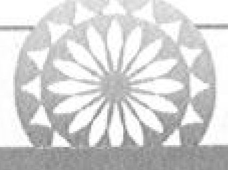
來到 14 用巨石符像壓住踏板打開 15 的暗牆，進入 15 得留意東邊三名神弓手的暗箭，屋內正中走道的地面上有邪惡妖火魔法，抓準時機往南穿過 16 的幻象牆再到地窖。

死亡之城下層地窖

繞進6時終於找到了幽魂，牠看守著背後的密室，裡頭關的正是象牙白王子的愛人。挨了幽魂兩拳之後將牠收進靈魂屋裡，打開7瞧見王子的愛人站在盡頭8，她說象牙白王子雖然是由黑暗勢力所養大，但黑暗的力量並不能腐蝕他的靈魂…遵照約定放走王子的愛人，現在王子的盔甲解除詛咒，反而可增加一半的傷害防禦力了。

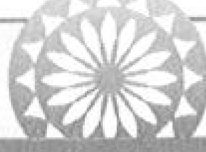


抓走王子愛人的幽魂



死亡之城

進入 17 的墓園中會碰到兩個神弓手和兩個潛伏惡臭怪，全都殺死之後取得一把烏鴉鑰匙，使用它可打開 18 。西北角落有座治療壇，穿過 20 的幻象牆還有樓梯可到下層地窖。



死亡之城下層地窖

踏板9須以 100kg 石塊才壓得出效果，如果使用巨石符像的話，布萊斯如何往東穿過暗牆？身上石塊不夠可以到上層的墓園中撿拾。

踩上 10 的踏板消除 H 的傳送點，踩上 11 的踏板則消除G傳送點。傳送點 I 會到達 K 的踏板上，這會引發混亂鐵拳魔法。站在 11 的踏板上用巨石符像壓住 10 的踏板，轉身由G傳送到L，將四塊踏板全以5kg的石塊壓住後由 M 傳送回K。

經過 10 和 11 的踏板，現在G、 H 、I 和J 四個傳送點全消失了，往東經過 12 的踏板到 13 ，踩上 13 的踏板時會出現 N 的傳送點，往南踩上 14 的踏板後會使O的傳送點消失，拿到 14 右方箱中的紅寶石碎片後往西直驅 15 ，將紅寶石碎片投入牆上圓孔打開 15 ，裡頭的箱子裡有金黃色符石和毀滅手杖。



死亡之城

使用象牙白獅鑰匙打開 19 ，殺死三名潛伏惡臭怪後可由牠們身上得到補給品。走出 19 在右上角有座法術壇，由 21 往北走出城外碰見落單的娜魯…她曾試著找過避難所，因為法西溫堅信黏土僧能給予幫助，她們在黏土之眼找到其中一個封印，聽說由黏土之眼可以到達避難所，它就在障礙區以西。



得到娜魯的封印

提到法西溫殉職乙事，娜魯的神情變得黯然…布萊斯接過娜魯給的秋分盤之後，走出死亡之城，經過月之神殿往風暴大陸尋找黏土之眼。

黏土之眼

走出神殿後，往南→南→南→西→北，發現一座祭壇，將秋分盤擺上祭壇後再西→南→西，再將月盤放進祭壇。

往南碰見一位躲在樹後的戰士，他致贈布萊斯花葉環冠，聽說穿戴上身後，當死亡降臨時可以將身體送走，以免軀體蒙羞。他表示黏土之眼可通往避難所，那兒還有黏土委員會，傳說他們可以讀出人的想法，有足夠的智慧解決任何麻煩。

往東→南，將春分盤放



黏土之眼開始傳送

進祭壇。

往東→北→東，將最後的太陽盤擺進祭壇。

往北→西→南，黏土之眼已發生作用，當靠近它時立即被傳送進避難所。

聖堂



不唸經的空無和尚

聖堂可不是世俗之地，非常的嚴寒…傳送進1的空無門後，往東由 A 的傳送點到東北方的區域，躲過魔法踩上2的踏板打開3的暗牆，解決暗牆內的小丑後由B傳送到左方的密室拿取箱中的火之龍符咒，接著由傳送點回到 A 。再進入3由C傳送到右方的密室，拿取箱中的土之龍符咒後由傳送點再回到A。

由入口處的傳送點D到西北方的區域，這兒除了小丑之外，還有一個空無和尚。這種來自太虛的生物非常特別而且厲害，牠們迅捷而有力，並且能施展數種法術。身為魔頭特務的牠們，殘酷的手段只有一個目的，除去想要偷取魔頭法力的勇者。對付牠們跳踢攻擊最有效的方法就是直接的肉身劈砍。

走到E時會傳送到右方的F，往南轉角還有個空無和尚，來到G時又被傳送到 H ，這下可好，被兩名空無和尚擠在牆角…脫困之後上前兩步右方角落裡還躲著一名小丑。往北到I時會被傳送地板推向J，拿取6的空無之龍符咒後向右跳進 K 則被傳送到右邊房間的L，往右一步到 M 拿取8的鐵龍鑰匙，轉身走到L又被傳送回左邊房間的K，如此才拿得到7的箱中物品。

由J向南一步到I會傳送到右方的 N ，往南殺死兩名空無和尚後由G到達 H ，再由E到F，之後往北殺死兩名小丑再利用9的踏板開啓幻象牆內的傳送點O，由O再回到入口處。

接著由入口處左方的P傳送到Q，迎面就出現一名小丑，Q的踏板每踩過一次就會召喚出一名小丑，得小心算計才行。這兒有治療壇和法術壇，再踩一次Q的踏板倒著身進入傳送點R可以到達右方的秘道，秘道中間有一旋轉地板，由北方的S再傳送到另一密室，由密室內的T再傳送另一密室可拿到箱中的雷電之龍符咒。若是在抵達R的秘道時倒著進入北方的S則傳送到Y，往南由傳送點再到達 Z，這兩條秘道中都有混亂鐵拳魔法，由Z北方的傳送點可以回到 A 。

回到入口處後再由傳送點P到U（第一次到Q ，第二次則到 U ），經過 10 到 11 用 10gkg的石塊壓住踏板打開 12 ，殺死一名小丑後由箱中取得靈魂鍊符像。之後由 U 的傳送點會到達Q，猜猜看這兒已出現了幾名小丑？

由入口處左方的傳送點 V 到西北方時，首先須面對的是三名小丑， 13 一處旋轉地板，進入內室在東邊還有兩名空無和尚。將室內的踏板全踩過之後可以打開 14 、 15 和 16 三處暗牆， 14 暗牆內有名小丑，箱中則有風之龍符咒， 15 暗牆內的箱中則有水之龍符咒。之後由東邊的傳送點回到入口處。

將六個龍符咒分別放進 17 兩邊的六面牆上可以打開 18 以北的六道門，用鐵龍鑰匙進入 19 ，屋裡有三名空無和尚，而箱中則有鋼戟，這把武器用來拋擲很具傷害力。

一路穿過 20 的幻象牆來到 W 的傳送點，經

由它可以抵達黏土議會，而 21 那看起來像枯木的正是黏土僧。

神奇的黏土僧，片刻之前還是一梱樹…據說，魔頭由黑暗邪神那兒獲得魔法能力，那是由魔頭保有的純粹邪惡－深黑火山岩，就在魔頭的城堡內，遙遠的荒地之中…布萊斯向黏土僧要黏土的牲禮，獲贈永久黏土之珠，這是建造箱櫃的第四道提示物品。

黏土僧表示收集到所有箱櫃的組件之後要找一位叫黑節瘤的人將它們鍛成一體，他是深黑矮人族的一員，住在火之山的核心，去火之山之路由魔堡城堡直走就可以到達。

由傳送點回到 W 時， X 的傳送點也已出現，由 X 回到六道門的走道再由空無門走出黏土之眼。

風暴大陸

往東→北→北→西→西→南，瞧見處瀑布，穿過瀑布後居然還有一處洞穴。

瀑布秘洞

秘洞內碰到一神秘人，看不出他也是個戰士，而且還會法術，他教了布萊斯一招法術，叫焦霧之泉。施展時，大地震動崩裂出許多燒灼的蒸氣雲，會對所在之處任何生物造成傷害，而在蒸氣消退之後，不會留下任何蛛絲馬跡。

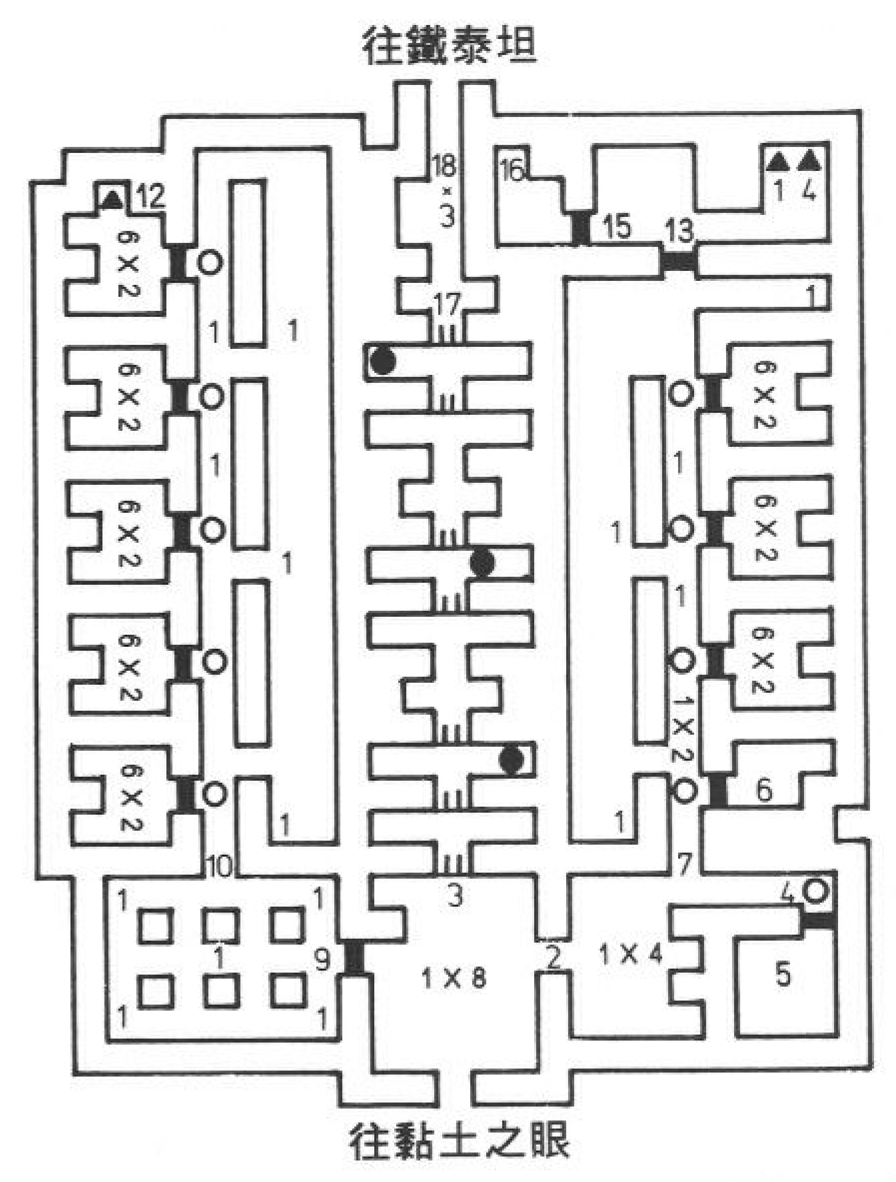
風暴大陸

走出瀑布後，往北→北→西→北→北。

稜堡

一踏進稜堡時，大廳那八名斯拉格騎兵可會讓人吃不消，求生之道是躲過那些騎兵往東進入 2，這兒也有四名騎兵，再躲過牠們到 4 的踏板，然後轉身一個個的解決掉。別慌了手腳往北跑進 3，那是一條死亡之路。

5 的房間裡有個人被冰凍住，得想個法子救救他。由 7 往北到 8 的屋內殺死兩名劍士後得到黃銅骷髏鑰匙。用鑰匙打開左下方的 9，屋內也有五名斯拉格騎兵。令人望而生畏的邪獸，這類生物大都已加入魔頭的旗幟並被配爲斥候及突擊部隊。牠們著專爲戰鬥所飼養的長牙戰狼，要對付這些精鍊的



【稜　堡】 (1：斯拉格騎兵)
(6：劍士)
(18：信差)

騎兵，遠程武器較爲適合，拋擲鋼戟有時可使牠們一擊斃命。

由 10 往北進入第一間房間 11 ，殺死兩名劍士後得到銅日鑰匙。再往北進入最後一間房間 12 ，殺死兩名劍士後由箱中取得炙熱餘燼。

回到 5 將炙熱餘燼分別放在巨冰的四周加溫，直到冰凍融解至冰中人可以開口說話…魔頭的人如此對待城堡指揮官，爲的是向風暴大陸的軍隊示威。指揮官給了


稜堡的斯拉格騎兵


以迴力鏢攻擊劍士



新鮮保存的稜堡領主



一只風暴大陸之冠，這是進入稜堡內部吊橋的鑰匙，聽說在城堡內可以找到一座絞機和鍊條，只要將閘門拉起即可越過峭壁進入荒地。

往北用銅日鑰匙打開 13 ，在 14 的箱內找到一把木柄軸，再將風暴大陸之冠投入 15 門邊的圓孔即可開門，門內果眞有座絞機，將木柄軸插上之後往左扳到底，如此即可拉起閘門。

回到大廳 3 往北一瞧，這可眞是一條死亡之路，不僅有尖刀、滾石和邪惡妖火魔法，還有好幾處旋轉地板，而且當僅剩一口氣到 17 時還得應付三名信差…事實上箱櫃的組件尙未齊全，此去也是白搭，更何況也不必非走這條路線不可，所以還是回頭吧…搞清楚！布萊斯可不是怕死…

風暴大陸

回頭走出稜堡後，往南→南→南→東→南→東，到達防禦橋，由於身上有通行石所以能順利通過。


降下根之地入口吊橋

過了橋往東→東，碰到一位跑單幫的仁兄，他身上有不少道具出售，只要出得起錢還是可以買到好東西。

往南→南→東，又回到地下城，繞到北方出口再回到地面，往北→北，瞧見河流乾涸，吊橋高高掛起。往東→東，這兒有個巨大的鵝卵石堵住河流入口，以致海水進不來…取出大地之音吹奏之後，隨著一陣搖撼，巨石已緩緩地翻，落海水洶湧而入帶動大水輪轉動，那座吊橋也已開始降下…

根之地

陰濕晦暗的根之地，看來老樹病得不輕…由右方的傳送點A直驅北方出口，上了樓梯到神木內室。

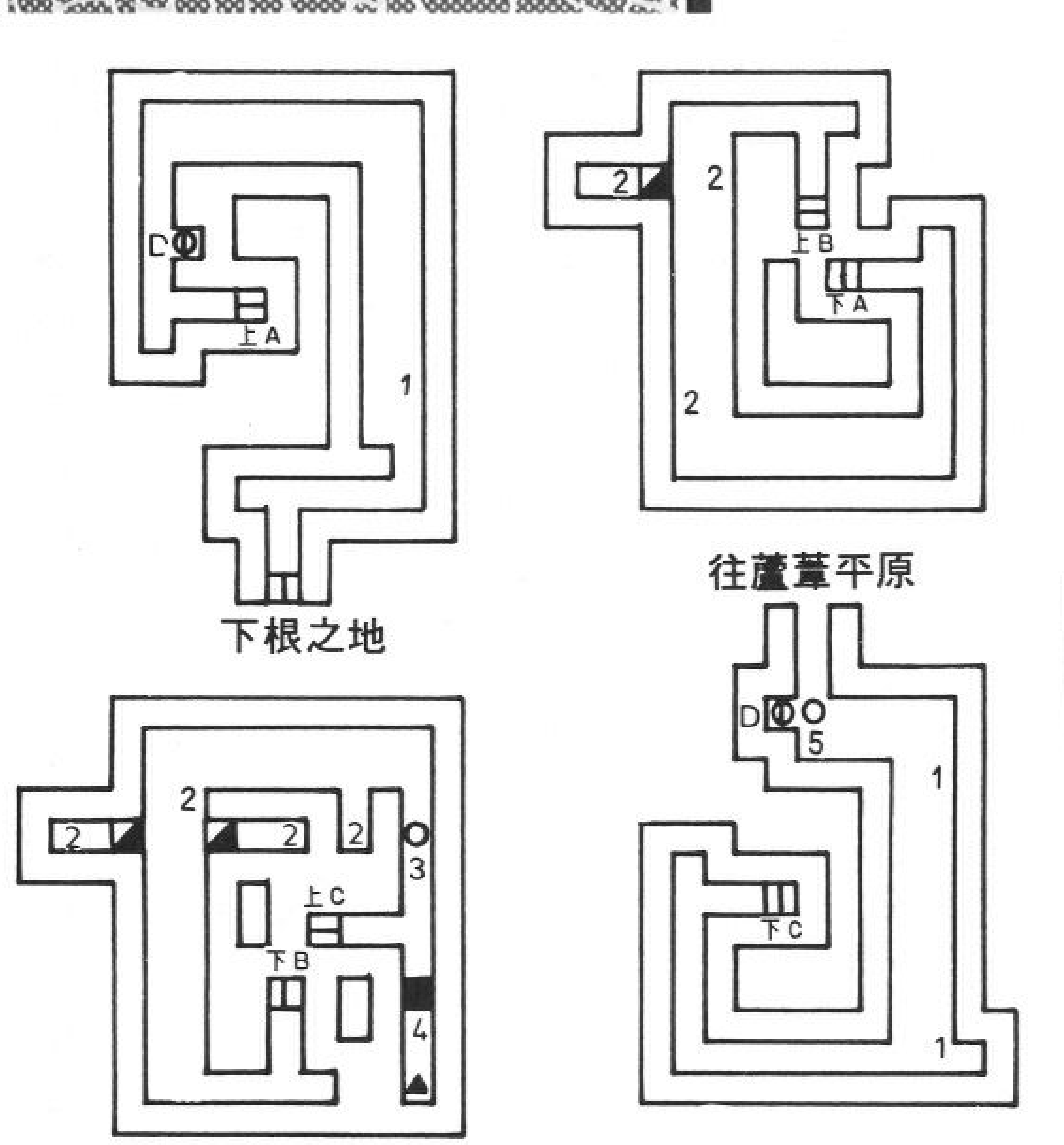
【根之地】

上神木內室

往地下城

（7：黏土怪）
（16：變蕈人）

老神木內室

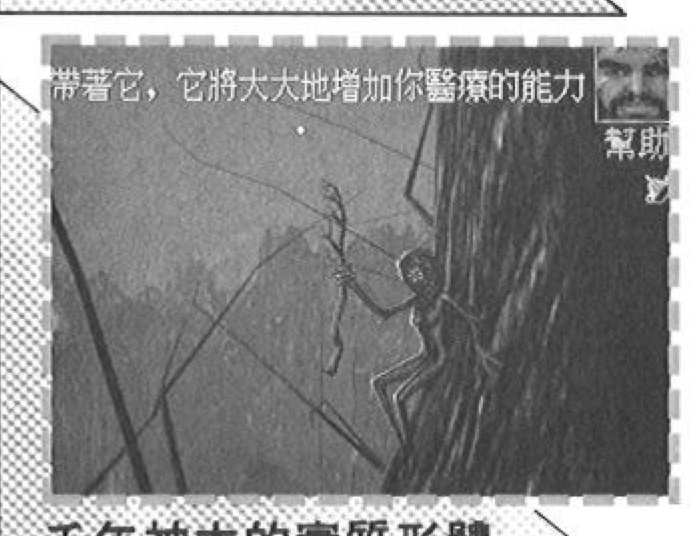


【老神木內室】

（1：黏土怪）
（2：變蕈人）

上了樓梯轉向北時遭到黏土怪突擊，深黑火山岩腐化土壤製造出這種土元素的腐爛化身，此生物慣用酸性的黏液土球投擲攻擊，此種黏液具有毒性，近身攻擊時以戰斧容易將之擊潰。


很討厭的變蕈人



千年神木的實質形體

再爬上A樓梯後又遭遇變蕈人，此深黑火山岩的法力所創造出來的夢魘，結合人類的肉體、蕈類與各種森林中的元件。牠們出銳利的木爪攻擊，應付之道以戰斧和刀劍最爲有效。

爬上B樓梯繞到3用30kg的石塊壓住踏板可打開暗牆4，裡頭的箱子有致命苞芽術卷軸，此法術召喚大菇狀的膨鬆球，它們會漸漸變大膨脹，然後迅速向前吐出具傷害性的苞芽雲，這些苞芽雲會置留於空中，對通過的生物造成傷害。

爬上C樓梯到北方5踩動踏板時會出現D傳送點妾傳送到第一層，往北方出口走出內室時，由樹幹上冒出千年神木的實質形體。黑暗魔法使得神木的根生病了，此去必須越過荒地，神木若能治癒，牠粗大的枝幹就能彎折橫跨大裂縫，而布萊斯也能藉由枝幹進入荒地。牠給了一根治療木杖，讓布萊斯配合醫療術去治癒這些神木的根。

回到內室利用D的傳送點很就到了根之地。

根之地

由出口旁的傳送點回到入口處，往北進入1繞到2有座治療壇，往西南方到3有顆滾石，踩上4的踏板打開5，內有神木之根，將治療木杖拿在手上對著樹根施展醫療術，神木之根果眞起死回生了。往東進入6殺了黏土怪躲開滾石再穿過幻象牆進入8，這兒有兩個箱子。

往北來到9將巨石推向左邊到底即可打開10，進入10後發現11有一團很奇怪的東西…是人呢！他叫里究，是根之地的看顧，先前那一招不過是他耍的一個法術而已，叫花崗之護皮，他很大方的傳授給布萊斯。當施展這種法術時，施法者的身體會變得像石頭一樣堅硬，但仍能保持肉體的柔韌。



有堅硬外殼的里究

里究提到珀龍，叫出牠時，在牠用尾之前會留下琥珀強光，但是它們很快就燒光了，必須用魔法容器才能保存琥珀強光。里究並說出召喚琥珀龍的密語，之後在他身邊的箱中取得乙只透視眼，這可以使任何迷宮的結構一覽無遺。

來到13時，踩下兩塊踏板可打開暗牆，殺死一隻黏土怪後在14箱中取得銅日鑰匙。往東來到15用銅日鑰匙開門進入之後，穿進18的幻象牆用30kg石塊壓住踏板打開19的暗牆，箱中有鐵頭盔和鐵甲。走出15往南殺死幾隻變蕈人後躲開滾石到傳送點，B和C時有時無，當B消失時踏進D到南方，繞到17有樹根，以同樣方式治癒它。回到E穿進傳送點到東邊，往裡走還有箱子。由東邊的E穿進傳送點到南方，之後由D回到B時滾石已不見了。

往北進入20時地上有尖刀，還有滾石和旋轉地板，抵達21後快速按下牆上開關可打開22音牆。躲開滾石往南到23還有神木之根，24的箱

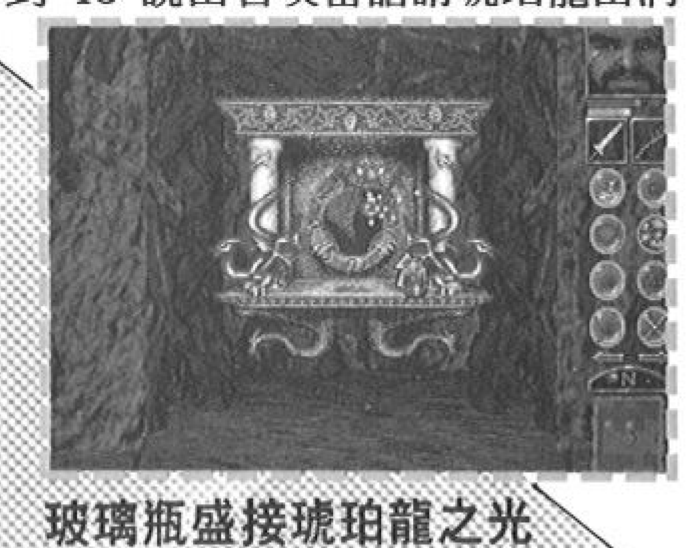
中則有紅寶石碎片。回頭穿進 25 的幻象牆由F傳送到北方的密室中。

放置 20kg 石塊在 26 的踏板後，逆時針再踩過 27 、 28 和 29 三塊踏板回到 26 ，拿起 26 的石塊後依同樣方式再繞一圈踩過三塊踏板，現在，F下方的暗牆已打開，繞到 30 還有樹根。往南穿進 31 的幻象牆，先繞到 32 還有神木之根。之後由G傳送點回到 25 。

走出 20 往北進入 33 ，來到 34 時倒著進入傳送點才能到達左方的 35 ，但得小心滾石。往北殺死黏土怪後穿進 36 的幻象牆，往東再穿出一道幻象牆途中有處旋轉地板須留意， 37 也有樹根。

由 38 繞到盡頭時，由門旁 H 的傳送點到 39 屋內，拿到箱中的石爪鑰匙後踩上門內踏板打開 39 再走出門。往南進入 40 後以石爪鑰匙進入 41 ，但是通內除了四隻黏土怪之外沒什殊之處。 42 的幻象牆裡外有滾石不停穿梭滾動，進入 42 以後也有邪惡妖火魔法，所以必須很快的到 43 醫治好最後的一處樹根再儘速逃出 42 。

經由 35 的傳送點回到 34 ，往北由 A 傳送回入口處。由左邊的 I 傳送到中間的密室後，先將紅寶石碎片投入 44 牆上圓孔打開暗牆，由箱中先取得玻璃瓶。再到 45 說出召喚密語請琥珀龍出洞…準備好玻璃瓶，待牠流出琥珀光時立即用玻璃瓶盛接…現在，建造箱櫃的第二道提示物品也已齊備，由I傳送回入口處後再由 A 傳送到北方出口前。



玻璃瓶盛接琥珀龍之光

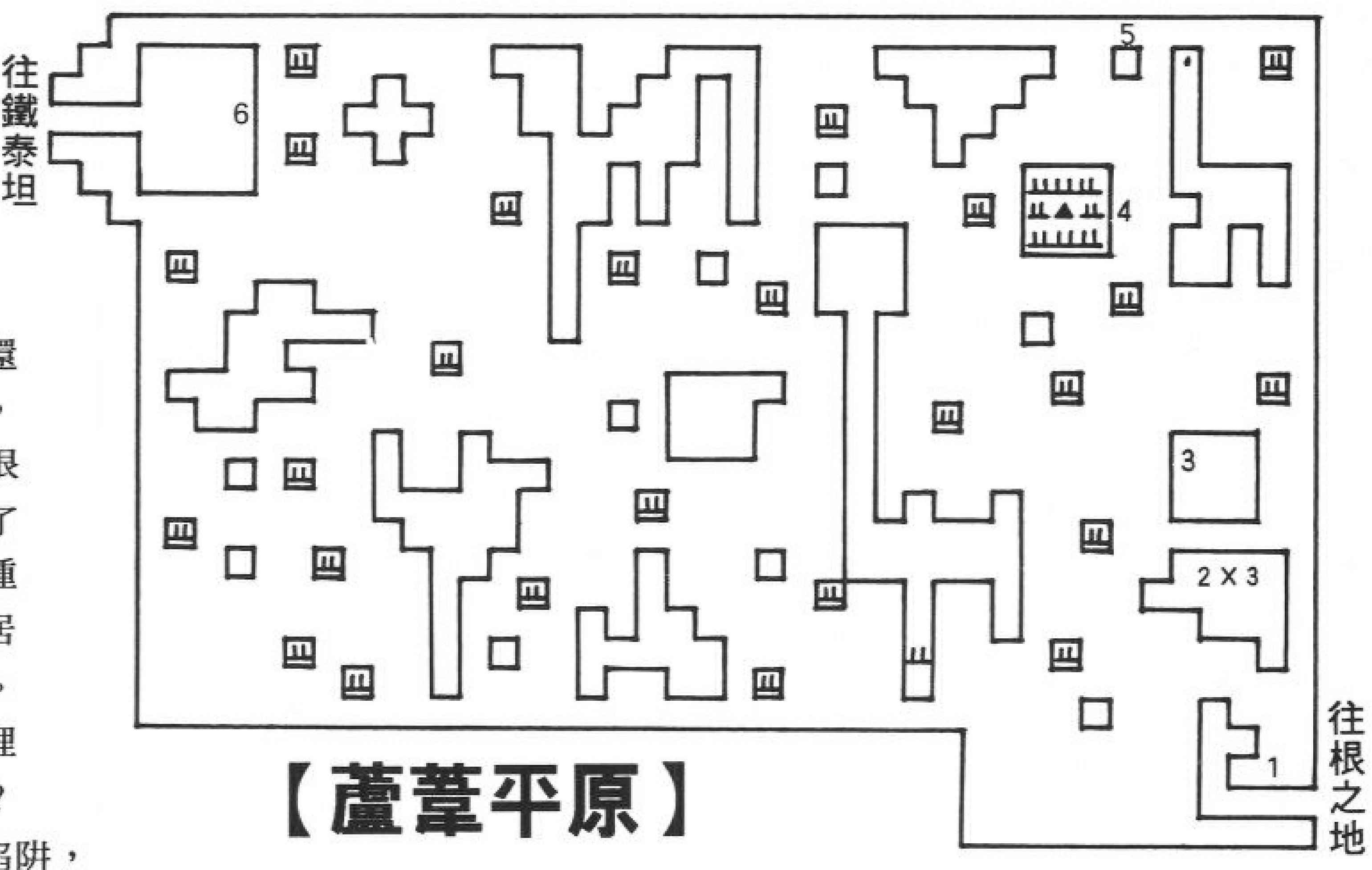
老神木內室

繞到傳送點D直接到達內室出口，神木的七處病根治癒後，它的枝幹已能彎折並跨過大裂縫，布萊斯順著樹幹前行，這才到得了彼岸。

著地後，往北→北→西→西。

蘆葦平原

（2：斯拄格騎兵）
（3：鬼火）



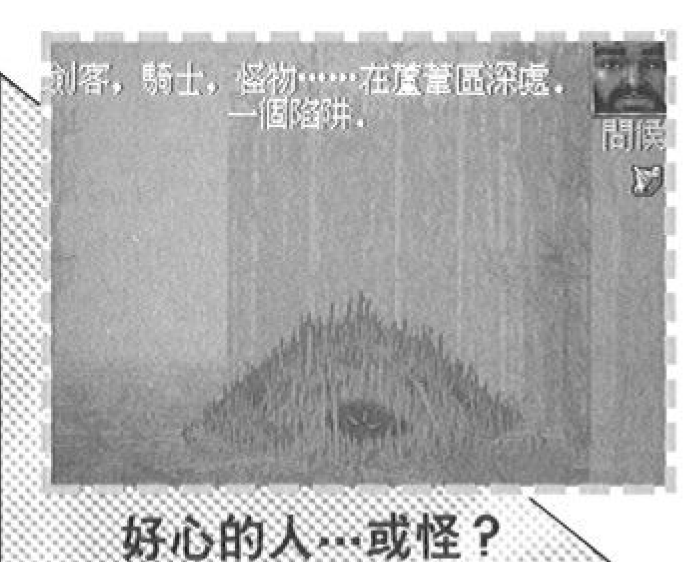
【蘆葦平原】

這兒的蘆葦高過人頭，但只要踩過之後即可敉平，且由於生命力極強，所以只要一離開平原再回頭時，蘆葦早已茂盛如初了。

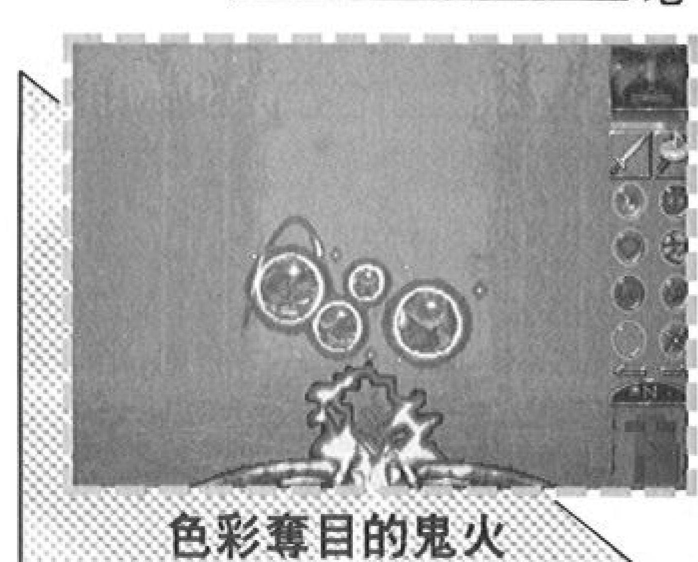
如果手上有迴力鏢，還可以整行成列的砍除蘆葦，除非碰障礙物。但缺點是很容易讓怪物現身，這兒除了有斯拉皮騎兵外，還有一種叫鬼火的怪物。這種生物居住在沼澤，以放火焰攻擊。

入口旁 1 有處土穴，裡頭躲著一不知名的人或怪？他開口先提醒布萊斯小心陷阱，繼而表示在西北邊有出口。事實上也不必翻遍整個蘆葦區，只要跟著布萊斯的腳步即可儘快離開這鬼地方。

往北到 4 挨一下尖刀由箱中取得毀滅儀式卷軸。施展毀滅儀式法術若不是非常致命就是全然無效，而且極度耗損法力。之後



好心的人…或怪？



色彩奪目的鬼火

向北直走到盡頭5可取得史卡拉科，接著往南退後兩步，轉身朝西一路往西到底即可看見出口。這一路上不會碰到尖刀，但會碰到怪物，如果不想開打的話，那就盡力迴避。須留意出口前的6有一群斯拉格騎兵。

風暴大陸

往西在岩漿區一座橋上遇見一對叫金克斯和伯陀的寶兄弟擋在橋中間，聽說是魔頭派他倆人守著這座橋的…魔頭的法力雖然厲害，但識人用人的能力看來是不行的。



這是魔頭的心腹？

倆兄弟說話時露出口風，布萊斯將史卡拉科取出在他們面前晃一晃，兄弟二人竟然嚇得雙雙落入橋下。

接著再往西→西→西→北。

鐵泰坦

(20：信差)　往泥沼區

往蘆葦平原

(3：嬰頭蜘蛛)

廳前有不少巨石，待會兒有得忙了。往北在1的走道中碰到一巨人的頭部…此人於稜堡一戰被俘並帶來此處，魔頭利用放大縮小他的身軀來控制黑暗軍隊的通行或阻絕敵軍進入，可憐他像玩具一般遭到戲耍，此番布萊斯若想通過此城，還得委屈他再縮小一次。

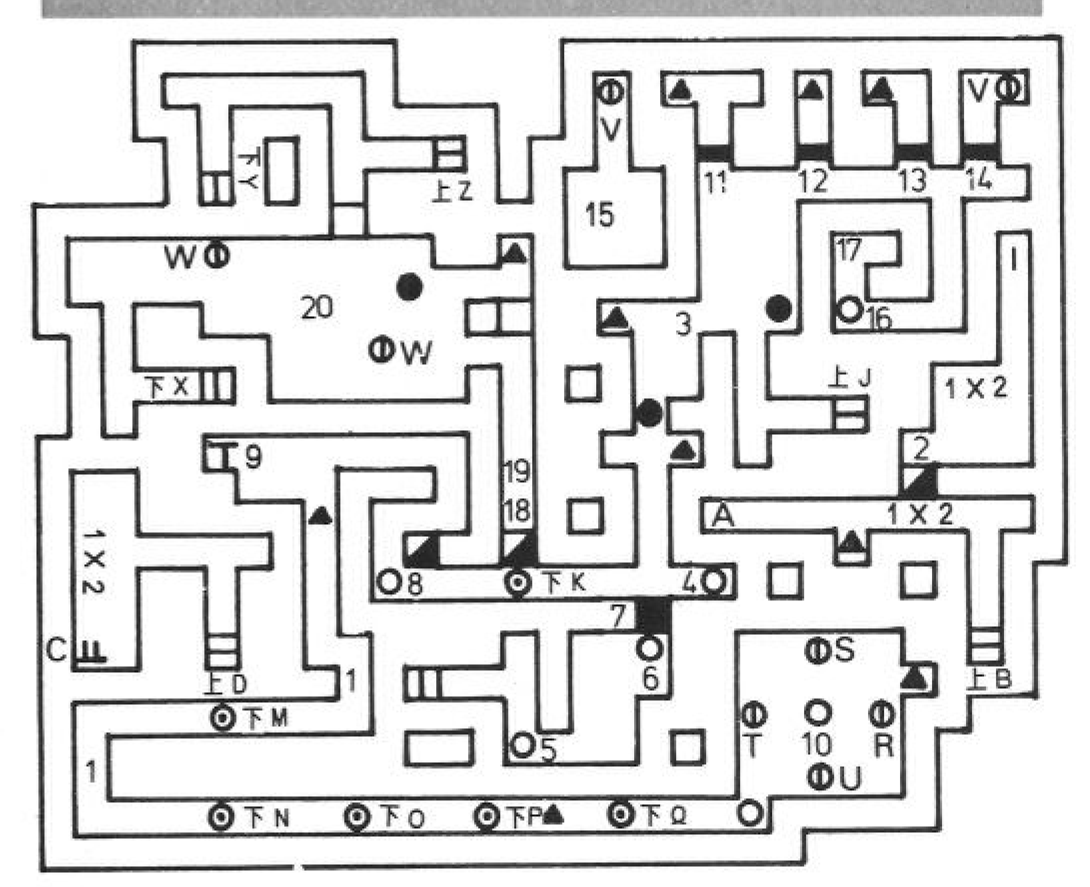


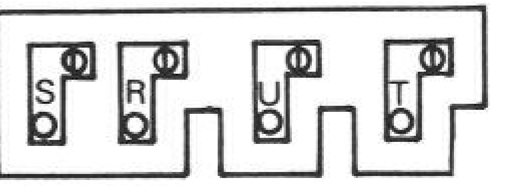
可憐的伸縮人

進入右邊的2遭逢倒掛的嬰頭蜘蛛，這種生物也是由深黑火山岩的邪惡力量所創造，合併自戰場上最年輕的犧牲者與致命的蜘蛛，口中吐出毒汁液攻擊敵手。往北踩上4的踏板可打開右方密室，內有治療壇和法術壇。由4往西有一處坑洞 A，這會掉入地下一層。

邪門的嬰頭蜘蛛

鐵泰坦地下層





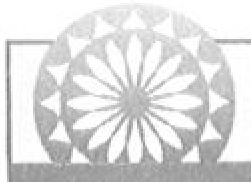
(1：嬰頭蜘蛛)
(15：鼠賊)

一掉入 A 即遭到兩隻嬰頭蜘蛛的攻擊，穿進2的幻象牆又有兩隻，往南由樓梯B再爬上樓。



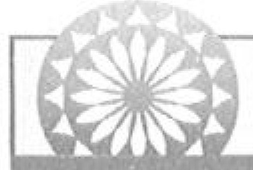
鐵泰坦

爬上B時扳動5的開關打開6的暗牆再走出2回到大廳。往左進入7還會碰到一處坑洞C。



鐵泰坦地下層

如果掉入C的話，這兒有兩隻嬰頭蜘蛛，之後由樓梯D再回到上層。



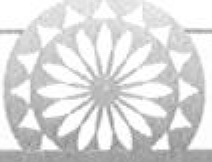
鐵泰坦

爬上樓梯後在8的踏板放置 30kg 石塊可打開左方兩處暗牆，記得由南方的9回到走道上，若是由北方走出的話，可會再摔一次的。

回到大廳上推四塊巨石壓住四個角落的踏板使門前的四個傳送點出現，接著再分別推三塊巨石進入F、G和 H 三處傳送點。由傳送點 H 到西北方的密室，再將方才傳送來的巨石推到 10 壓住踏板，這可閉 A 的地洞。再由G傳送點到西北方密室，將巨石推至 11 壓住踏板可關閉C的坑洞。再一次由F傳送到密室內，將巨石推至 19 壓住踏板，這可以關閉東邊I的地洞。

由7經過C到 12 ，地上有塊魔法立方體，但一路上會碰到四隻嬰頭蜘蛛。由2經過4到 13 扳動開關後可關閉1通道上的魔法，接著到1對著頭部使用魔法立方體即可將頭部縮小。

往裡來到 14 ，將巨石往右推到底，躲過滾石到 15 ，右邊有道幻象牆，殺死兩隻嬰頭蜘蛛後可拿到三個箱子裡的補給品。將 16 的巨石往北推到底，再將 17 的巨石往右推到底即可進入 18 ，殺死嬰頭蜘蛛後由樓梯J到下層。若是尚未關閉I的地洞，則掉入後循線穿過2的幻象牆再由B的樓梯爬出。



鐵泰坦地下層

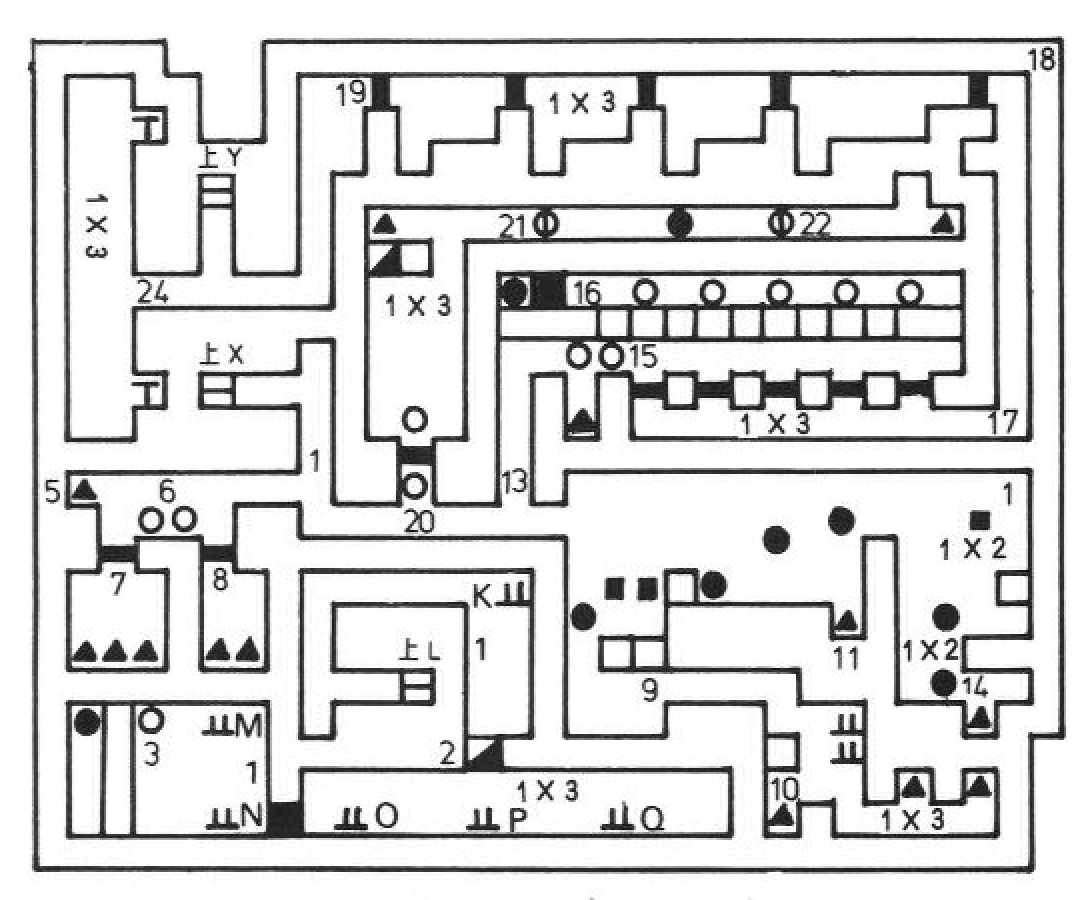
走下J之後先往西南方躲過滾石到4，踩動 4 的踏板可關閉 K 的地洞，再踩一次則坑洞再次出現。如果故意不小心往 K 掉下的話…



鐵泰坦地下二層

…會很慘…不但掉在尖刀上還遭到一隻人形昆蟲群的攻擊。形成這種生物類似女性人類形體的是大群集結的昆蟲，在這種形體中，牠們可以使用各種不同的元素魔法，並且還能發射昆蟲飛彈。牠的弱點是懼怕各類風系與火系的法術。

如果往南穿過2的幻象牆還會碰上三隻人形昆蟲群，還是由L的樓梯回上層吧。



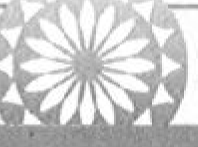
（1：人形昆蟲群）



鐵泰坦地下層

爬上L踩過5和6的踏板即可打開暗牆回到 4 ，將 K 的坑洞關閉之後穿過 18 的幻象牆在 19 見到尚未縮小的腰部。8的踏板與4的功能一樣，9 有座法術壇，往南來到地洞 M 時得先瞭解一下才好， M 地洞的南端還有四處地洞，只要留意抓準時機應該不難通過，因爲這五處地洞是忽隱忽現的。唯獨在P地洞前撿起物品後須得小心，再上前一步是處滑地板，會向Q的方向滑行兩步，停止時正好在Q的坑洞位置，這個地方極爲容易失足。所以在撿起P的物品後，需要估量的時機至少是三步的時間才容易通過。

如果在 M 或 N 掉入地洞的話…



鐵泰坦地下二層

殺了一隻人形昆蟲群後利用3的踏板即可打開 4的暗牆，設若由O、P或Q掉下的話則全都掉在尖刀上。穿過2的幻象牆由L的樓梯再回到上層。



鐵泰坦地下層

順利通過地洞的話，利用 10 的踏板逐次讓四周R、S、T和 U 四個傳送點出現，分別經由這些傳送點到下方的區域再各以5kg的石塊壓住四個踏板，如此東北方的 11 、 12 、 13 和 14 四道時即可開啓。現在再循原路回到 11 門前，用摔的會比較快…

11 屋內有魔法立方體， 13 門內的箱中則有

把旋風劍，由14 門後的傳送點 V 可以到達一處密室15 ，這兒有隻鼠賊…這鼠偷取補給品、武器與任何值得銷贓的東西之後便傳送到此儲存，難怪地上舖滿了各式物品。


居功厥偉的鼠賊

以 10kg 石塊壓住 16 的踏板並扳動 17 的開關先關閉 19 走道中的魔法，來到 19 對著腰部使用魔法立方體再將腰部縮小。

由 19 往北到 20 可得小心了，這兒除了滾石之外，還有數道瘋狂雷電柱魔法，可以利用 W 互相傳送或盡量靠邊走以減輕傷害，盡速由 X 樓梯到下層。

鐵泰坦地下二層

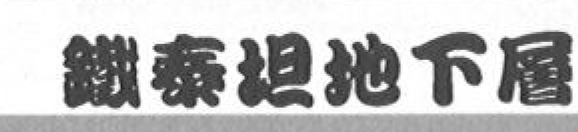
西邊 5 的箱中有把鐵龍鑰匙，來回踩踏 6 的兩個踏板可打開 7 和 8 ，門內都有人形昆蟲群。進入 20 殺了三隻人形昆蟲群後由左上方的箱中取得鐵龍鑰匙，往東利用 21 的傳送點到 22 ， 23 有魔法立方體，不過走道中也有滾石隨著傳送點的方向在滾動，而且還有一處旋轉地板。

13 的走道上還有腿部愣在那兒，先往東南躲過滾石進入 9 ， 10 的箱中有鐵龍鑰匙，往東殺死三隻人形昆蟲群後可由箱中取得金黃色符石和法力速回護身符。往北回到 11 ，箱中也有鐵龍鑰匙，往東再解決三隻人形昆蟲群後，到角落 12 扳動開關以關閉 13 走道中的魔法，在這兒挨滾石撞擊是免不了的。再冒著被撞的危險到 14 可由箱中取得泰坦之力卷軸，但得先解兩隻人形昆蟲群才行。施展泰坦之力法術可暫時增強力量，當自然的能力因受影響或攻擊而降低時，泰坦之力能暫時恢復戰鬥所須的力量。

到 13 對著腿部使用魔法立方體後就完成了縮小身軀的工程，之後地上遺下乙只鐵銬這正是建造箱櫃的第一道提示物品。

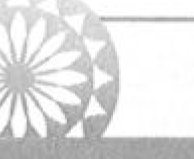

親愛的！我把領主縮小了！

來到 15 時別漏掉踏板下方箱子裡的鐵龍鑰匙，之後使用巨石符像壓在 15 右方的踏板上打開 16 的暗牆，將巨石再推向左方的踏板使 16 的滾石往東滾壓過五處踏板，此刻 15 下方的五道門就會全部打開。 17 有個開關可由裡面控制五道門，往北到 18 依序使用鐵龍鑰匙打開 18 到 19 的五道門，由 19 繞進 24 還有治療壇和法術壇，這兒還有三隻人形昆蟲群，之後由Y的樓梯到上層。



鐵泰坦地下層

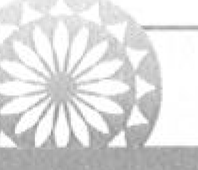
爬上樓梯後往東再由 Z 樓梯到上層。



鐵泰坦

爬出樓梯轉入南北向走道時，出口前碰到一名信差…他身上的密碼訊息卷軸竟然是魔頭分送地域指揮官的靈魂鍊法術，這下子可是便宜了布萊斯。

走出鐵泰坦後，往西北→西北→北。



泥沼區

入口左方有名黑水元素，這是水元素中的稀有種類，狀似女性人類的模糊形體，以無形的附屬物攻擊敵人。往北再殺死一名信差後得到召喚口哨。穿過 3 的幻象牆往北在盡頭瞧見一隻龐然大物特朗獸，一種危險但智商並不高的怪獸，牠出其不意的由背上彈射出肉瘤的攻擊最教人感到措手不及，同時在背上也蠕動著長爪的寄生蟲。特朗獸所在之地有不少魔法樹。

進入 5 在 6 又發現一道幻象牆，往南繞進 7 殺了兩隻黑水元素之後，分別由 8 一路踩過尖刀向前， 8 的北面牆上有個按鈕可打開 9 的幻象牆，穿過 9 和 10 的幻象牆往東殺了三隻黑水元素後再穿進 11 的幻象牆，到了 12 瞧見一把金色的劍被兩隻手抓著。


長有腫瘤的特朗獸

這把劍頗有靈性，牠看出布萊斯並非魔頭的人馬，遂請求幫牠恢復自由。據說是卡斯提藍將牠弄來這裡永遠的囚禁，因為卡斯提藍那身號稱刀槍不入的盔甲偏偏只怕牠這把金色的劍。如今弄巧成拙，牠只要感覺魔頭的軍隊接近的話，刀鋒就會開始

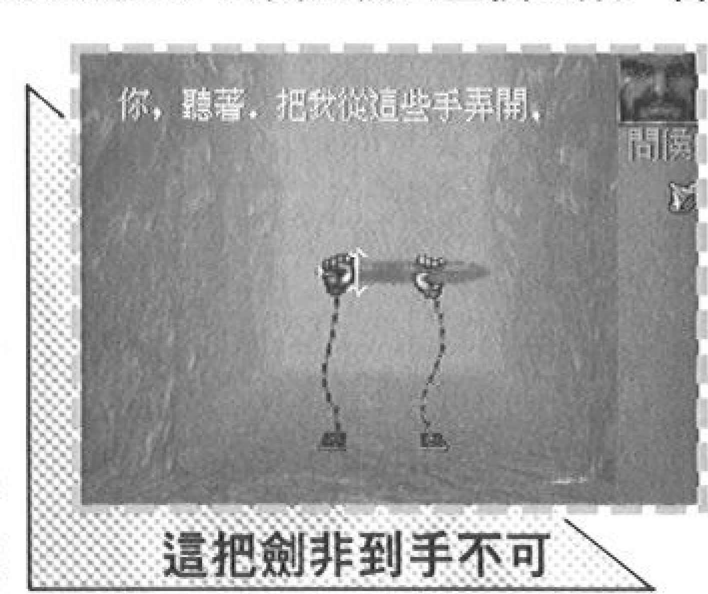
【泥沼區】

往邪惡堡

往鐵泰坦

（1：黑水元素）
（2：信差）
（4：特朗獸）
（17：蜥蜴人）

發癢…依提示在左邊 13 的圓孔投入三個金爪，再投六個金爪在右邊 14 的圓孔內，這把劍終於獲得釋放…有了這把黃金劍，布萊斯就更如虎添翼了。（若是此刻身上的金爪數量不夠，可以稍後再來）



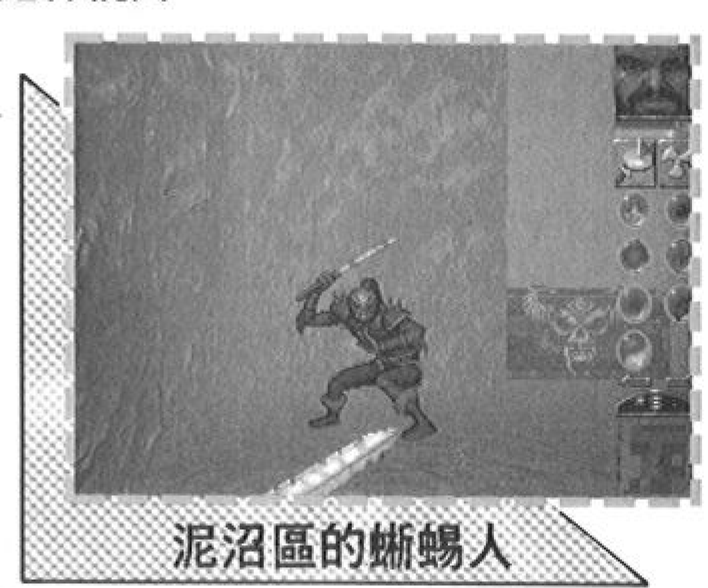
這把劍非到手不可

到 15 往左穿進幻象牆有隻特朗獸， 16 有位奇怪的元素，但此刻無法與之交談。進入 18 時見地上有數塊石塊，這兒有好幾處旋轉地板，從中間往東到底再轉南才能順利到達 19 。

由 19 往南經 A 傳送到東北方的 A ，由G可傳送回 19 。現在由 19 進入 A 傳送點回到 19 ，再一次由 19 進入 A 則傳送到了東北方的A，往南由B傳送到左方的B，進入右方的D傳送到下方密室，這兒有三隻黑水元素和三個箱子，之後再由E到左下方的E，這兒也有兩隻黑水元素，再經由F傳送回19。

接著再由 19 進入 A 傳送回 19，再一次由19 經由 A 傳送到B，倒著進入C則傳送到東北方的H，殺死兩名黑水元素之後由 20 的箱中取得通行號角。

往北再穿過 21 的幻象牆，走道裡有四名蜥蜴人，這是風暴大陸上的一支邪惡種族，魔頭不費吹灰之力就將牠們收編了。一路往西北方到 22 有道幻像牆，密室裡有五名蜥蜴人，走出 23 的幻象牆在 24 南面牆上發現一按鈕，這可以打開 I 的傳送點，能直接傳送到 21 的幻象牆附近。


泥沼區的蜥蜴人

進入 25 後就熱鬧了，這裡大概是蜥蜴人的大本營，總計有十二名蜥蜴人。使用巨石符像壓住 26 踏板打開 28 的暗牆，再用巨石符像壓住 27 的踏板則能打開 29 的暗牆，暗牆內的箱中有蛇麟頭盔。

進入 30 的幻象牆踩過踏板後會召來混亂鐵拳魔法，而兩塊踏板之間的 31 則是一處旋轉地板，向南穿過 32 兩道幻象牆後用巨石符像壓住 33 的踏板，向南穿過 32 兩道幻牆後用巨石符像壓住

33 踏板打開 34 兩道暗牆，轉角處殺死一隻特朗獸之後取得 35 箱中的理解鐘鳴。回頭走出 30 往東的這一大片區域有不少蜥蜴人， 36 箱中有魔法立方體， 37 則有敏捷身符，而 38 則是靈魂鍊符像。

有了理解鐘鳴就可以跟位於 16 的元素說話了，原來牠正是風之元素，布萊斯從牠這兒學會了舞石風法術。這種法術可以讓施法者避開一些陷阱，如地洞、尖刀等，當法術施展時會在腳下成一股旋風毯將施法者與地面隔離。


風元素傳授舞石風

進入39有兩隻特朗獸，40 有一棵看起來很邪門的樹，布萊斯揮起黃金劍由邪惡樹上砍下一截邪惡木頭，這是建造箱櫃的第五道提示物品。現在箱櫃的元件皆已齊備，只待找到黑節瘤請他鍛造了。


此乃邪惡之樹是也

往東進入 41 殺死兩隻特朗獸後可得到不少魔法樹。往東北方按下 42 牆上的開關可打開J的傳送點，經由傳送點可直接傳送到入口處。 43 還有處幻象牆，現在可以前往魔頭的城堡了。

半身塑像

由泥沼區爬了一長串階梯到塑像的頂端，布萊斯此刻正站在一座雕刻成手掌的石座上，取出召喚口哨吹響之後，引來一匹身著火焰的飛馬將布萊斯載送到對岸…如果猜得沒錯，這應該就火之元素。


乘飛馬往魔頭的城堡

邪惡堡主層

往火之山

往泥沼區

（2：劍士）
（3：卡格惡魔）
（10：毀滅祭司）

一踏進城堡迎面就遭到瘋狂雷電柱的攻擊，先進入左邊的走道避避風頭，1是一道空無門，可以藉由它回到半身塑像頂端的手掌石座。進入廳內解決兩名劍士得到一把金鑰匙，往北再遭遇到一隻卡格惡魔，先前的瘋狂雷電柱就是牠的傑作。風暴大陸上法力高強的法師能召喚異次元空間的野獸與生物不知道魔頭是否能駕馭這種恐怖的生物，抑或牠們已加入了魔頭的邪惡陣營？所幸，卡格惡魔的雙翼在這種受到限制的空間裡幾近

行動不便的卡格惡魔

無用，而只能在狹窄的走道上笨拙的跳躍。

5 的開關可打開 6 的密室，內有一鑰匙座。左邊 7 的開關可打開 8 的密室，同樣的這兒也有鑰匙座。9 的門前有兩名劍士殺死他們後可得到一把銅環鑰匙，若要往北穿過 9 則平白遭滾石撞擊，還是用金鑰匙打開 4，由傳送點 A 到東北方出口旁的角落較爲妥當。這兒有四名毀滅祭司，這些魔頭的鷹爪以魔法著稱，藉著宇宙元素勢力之助，牠們使用與生俱有的能力協助黑暗部隊離開荒地，一旦越過峭壁，牠們就名正言順加入毀滅風暴大陸的行列。

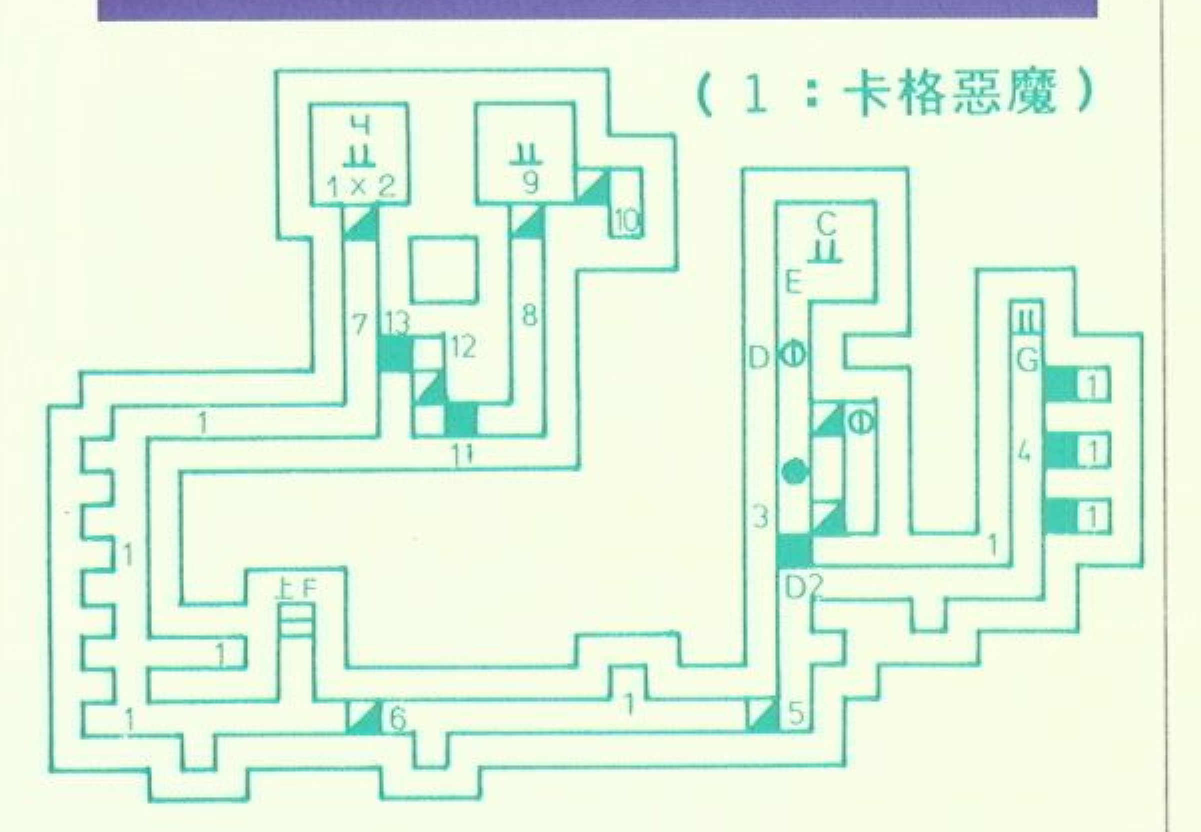


不是很可怕的毀滅祭司

11 的踏板可以打開 12 的門，但之間有瘋狂雷電柱魔法，進入 12 通過 C 的地洞到 17 可拿到箱中的珍珠蛇鑰匙。若是由地洞 C 掉入的話就到了地下層。



邪惡堡地下層



落地時正踩在尖刀上，往南由 D 傳送點到暗牆外，扳動 2 的開關打開暗牆往裡再扳動 3 的開關可使 E 的傳送點出現。利用 D 和 E 兩個傳送點可躲開滾石的追撞。南穿過 5 的幻象牆，殺死一隻卡格惡魔後再往東穿過 6 的幻象牆由 F 的樓梯回到主層。



邪惡堡主層

爬上 F 後扳動 13 的開關同時打開 14 和 15 兩處暗牆，暗牆內還有開關，扳動 15 的開關可打開 16 的暗牆，而 14 的開關則會使 15 的暗牆再出現。

往北踩上 21 的踏板會召來混亂鐵拳魔法，22 的踏板可以打開左邊的門，門內滿地都是踏板，有的還會召來瘋狂雷電柱魔，試著到 23 取得箱中的紫水晶之鑰。24 的通道中有處地洞 H，用紫水晶之鑰打門 25 可取得箱中的銅日鑰匙。若由 H 掉落地下層的話，那還有得忙呢。

邪惡堡地下層

同樣的，H 也掉在尖刀上，殺死兩隻卡格惡魔後穿過幻象牆來到 7，但注意一下會發現已置身於右邊的 8 了，往北穿過 9 和 10 兩道幻象牆，啓動角落的開關打開 11 的暗牆，往北穿過 12 的幻象牆再啓動開關打開 13 的暗牆。走出 13 之後別再往北走，否則又會傳送到 8。

由 13 往南沿途殺了四隻卡格惡魔後由 F 樓梯到主層。

邪惡堡主層

26 到 27 之間有一名劍士，他身上有把銅環鑰匙，用銅鑰匙打開 27，屋內共有八名劍士，28 箱中有把烏鴉鑰匙。29 的踏板可以開關右邊的傳送點，它只會送到 30 而已。將 30 的巨石推到 29 壓住踏板可打開 31 的門。再用金環鑰匙打開 32，屋內有四個箱子但也有五名劍士。32 門口北邊的 I 傳送點可以回到大廳 B。

烏鴉鑰匙可以打開 8 的治療壇或 6 的法術壇。再由 4 門內的傳送點到右上方出口旁的角落 A，由 18 往南的走道中還有處地洞 G，往南殺了兩名劍士後可拿到 19 箱中的烏鴉鑰匙。進入 20 屋中，箱內還有一把月之鑰。



邪惡堡地下層

若是由地洞 G 掉下的也是在尖刀上，4 的走道右邊有三道暗牆，牆後都躲有卡格惡魔，只要走到暗牆前會打開密室。

接下來的路應該很熟悉了，同樣的利用 F 的樓梯回到主層。

承・下・頁

邪惡堡主層

使用月之鑰打開 33 ，門內的傳送點可到達西北方的J。使用珍珠蛇鑰匙打開大廳正北的 34 ，由 K 的傳送點可以前往塔層，不過上塔層之前還是先將箱櫃準備好較妥當，那當然得先找到黑節瘤才行。

由4門內的傳送點到東北方的出口，走出邪惡堡後往下一瞧，有個巨大的空無門，一頭栽進空無門就到了火之山。


跳入空無門前往火之山

火之山主洞穴

入口的北上方有治療壇和法術壇，往東踩上 1的踏板會出現 A 的坑洞，後退一步再踩上1就能消除 A 。踩上2的踏板，再踩上4的踏板，B坑洞出現了，往後退到2踩動踏板後再往東到 4，B的坑洞又消失了。這期間會碰上一蛇身女巫，這種半蛇半生物雖非源於邪惡，但牠們會攻擊任何入侵牠們巢穴的對象，而且是以致命的閃電球。（圖示所示怪物的位置，在此地很多是回程才會出現的）

【火之山主洞穴】

（3：蛇身女巫）
（5：地獄骷髏）

往邪惡堡

往黎明之砧

穿過6的幻象牆往南，首先碰到是兩隻石髮怪。此種元素態的石塊怪獸是風大陸上有生命的元素生物之一，牠的存在本質並不是邪惡的，但是對牠仁慈也就是對布萊斯殘忍…往南穿進幻象牆在9的地上撿到開啓的文字卷軸，這應該是某種密語才是。往南再穿過一道幻象牆繞到 10 拿到乙只鐵環。


會施法術的蛇身女巫


不好砍的石髮怪

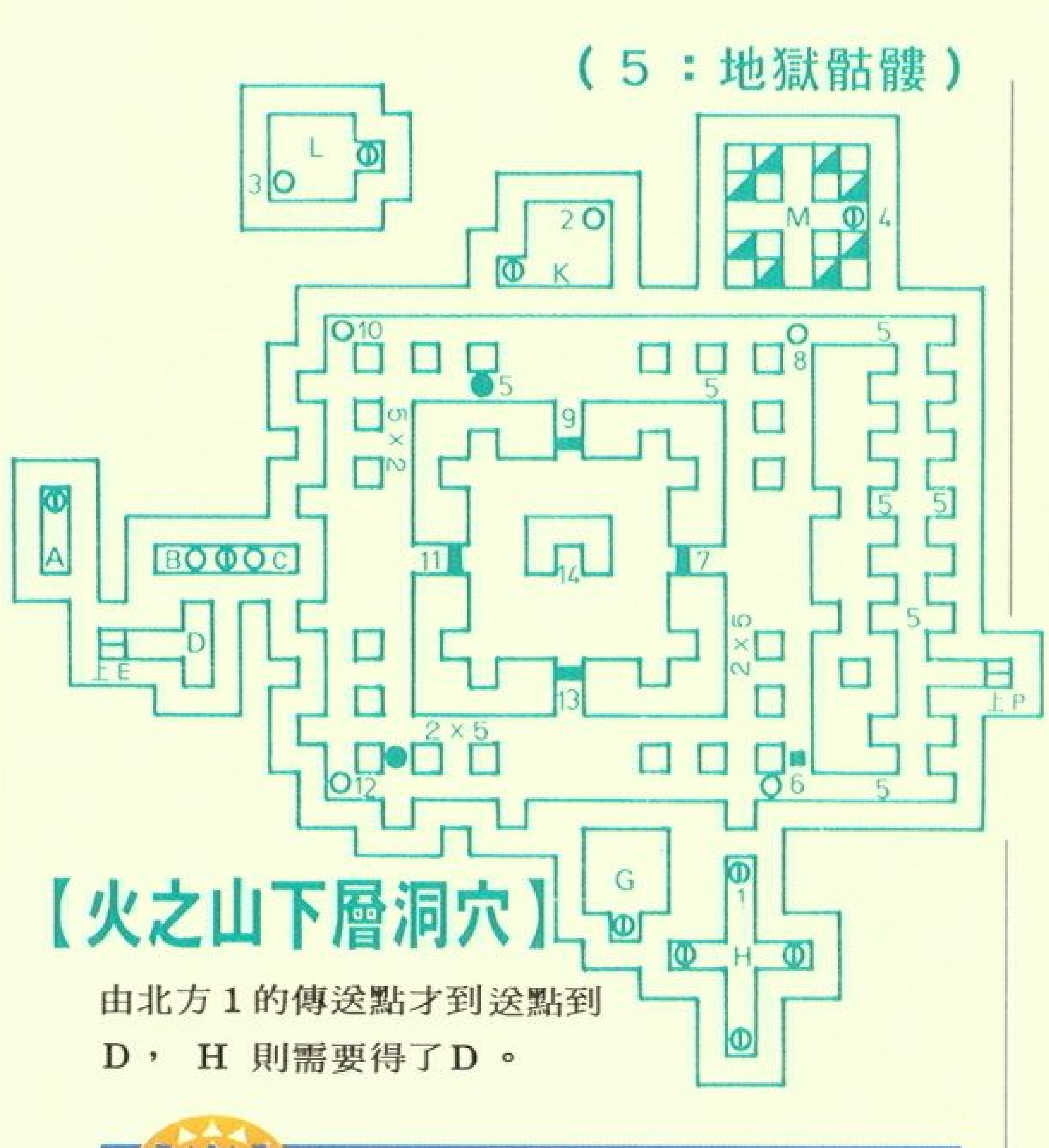
穿過 11 的幻象牆往東越過G的地洞後是一處旋轉地板，再往南越過 H 的地洞後也是一處旋轉地板，由盡頭的傳送點 I 到達右方的密室， 12 的箱中有交易日誌，殺死兩隻石髮怪之後由 13 箱內取得火符。

據交易日誌所示，若無符咒的保護是無法存在於下層洞穴的，沒有自然或任何魔法保護能抵擋這樣的高熱…莫非這火符正是保護符咒？

火之山下層洞穴

若是由入口前方的 A 、B或C掉入下層的話，利用傳送點到D，再由樓梯E上洞穴。

如果是由G或 H 掉入的話，G可以直接由傳



由北方1的傳送點才到送點到D， H 則需要得了D。

火之山主洞穴

爬上E後扳動5的開關打開北端的暗牆即可回到走廊上。如法泡製穿進6的幻象牆內的傳送點到長廊中段的F，如此即可避開C的坑洞。要是怕麻煩的話，施展舞石風法術即可無懼於坑洞。

用巨石符像壓住F上方的踏板打開F右邊的門，往北到 15 穿進東邊的幻象牆，往東直到穿進 42 的幻象牆拿到鐵環，這時走道上已出現了四名蛇身女巫， 43 是處滑動地板加上旋轉地板，想在 43 的踏板上放置石塊關閉魔法是有點難度。

由 15 向北穿進傳送點，當到達中間的 16 時，倒著身進入左 17 的傳送點可到達 18 ，眼前地板上有乙只鐵環。想辦法再到達 16 ，往北穿過幻象牆到 19 ，這兒有兩名蛇身女巫。往北途中有處坑洞 K ，到盡頭時轉南穿進 20 的幻象牆，扳動牆後開關使 21 的滾石滾到左邊壓住踏板後可以打開 22 的暗牆，穿過幻象牆由 23 到 24 短短的一條走道上竟然有滑動地板、旋轉地板、混亂鐵拳魔法和坑洞， 24 的箱子裡有防火戰甲和防火頭盔。

再穿進 20 的幻象牆內扳動開關使 21 的滾石至右邊壓住踏板可打開 25 音牆，打死一隻石髮怪往南又有一處 M 的坑洞。施展舞石風法術分別穿進 26 和 27 的幻象牆，兩邊的牆內都各有一隻石髮怪， 28 的箱中有只鐵環。如果沒有踩到 26 和 27 牆後的踏板，那麼 29 的暗牆就不會出現。萬一踩到的話就必須設法用石塊或巨石符像再壓住 26 和 27 牆後的踏板才能使 29 的暗牆消失。踩一下 30 的踏板打開 31 和 32 兩條秘道， 32 裡的箱中有把超級巨劍，而 31 秘道內則有滑動地板和旋轉地板，盡頭的箱中還有鐵環。

回到 19 後往北躲過滾石由傳送點J回到長廊上，往東分別用巨石符像壓住踏板打開 34 和 35 兩道門，扳動 36 的開關使 N 的傳送點出現，經由它可以傳送到西邊入口附近的J處。

火之山下層洞穴

要是先前由L掉入下層洞穴，以 10kg 石塊壓住3的踏板使傳送點出現即可到達D。

如果是由 K 掉落，同樣的以 10kg 石塊壓住踏板使傳送點出現再傳送到D。

由 M 掉落的話，看似複雜但其實簡單得很，由東邊4的傳送點到達D，爬上樓梯就是。

火之山主洞穴

設法穿進 37 的幻象牆，箱中有通行卷軸，卷軸中提到使用四個鐵環…由 38 往東到 41 使用四個鐵環即可一路暢通，途中有處 39 的幻象牆，牆後的箱中也有鐵環。

由盡頭樓梯要走入下層洞穴之前，記得先將火符戴上。

火之山下層洞穴

下層洞穴裡有不少地獄骷髏，利用巨石或滾石壓住6、8、 10 和 12 的踏板可打開7、9、11 和 13 四道門，但是只要其中一道門打開就行了。



慕名已久的黑節瘤

端坐在14的正是黑節瘤，布萊斯說明請他鍛造箱櫃的目的是用來鎖定魔頭得自黑暗邪神的法力，然後消滅之，黑節瘤見箱櫃元件皆已齊備，乃答應布萊斯之請。

在一陣敲打和著歌聲的鍛造過程之後，箱櫃終告完成，現在，該去找深黑火山岩了。

/承・下・頁/

邪惡堡主層

回到邪惡堡之後，由北方的傳送點B來到大廳，進入 34 由傳送點到北方的 K ，右方的傳送點可以回到大廳的 34 ，而 35 和 36 的傳送點則是時有時無的狀態，如果讓它產生作用的話會傳送到L 的尖刀上，由 M 傳送點可再回到 K 。

順利躲開 35 的傳送點和滾石後再躲開 36 的傳送點到 37 稍作休息， 39 的幻象牆後有個箱子，趁機進入 38 屋內待滾石滾至 37 時再快速進入 41 。穿進 40 的幻象牆用 30kg 壓住踏板後再踩 41 的踏板即可打開 42 的暗牆，使用銅日鑰匙打開 43 殺死一隻卡格惡魔之後，由樓梯爬上塔層。

邪惡堡塔層

6
5
4
1
7
3
2
上A
8
1
1
下主層
9
1
10
12
上B
11
下A
1
1
16
1
1
1
17
18
19
1×2
下B
14
15
13

（1：卡格惡魔）
（15：毀滅祭司）

【邪惡堡塔層】

往北進入 4 ，先將 2 的巨石推向西，將 3 的滾石往北推，會停在 5 的位置，接著將 4 的巨石往北推一步，再將 5 的滾石往西推到 6 的位置，最後將滾石由 6 向南推到 7 壓住踏板即可打開 8 的音牆。

繞到 A 爬上樓梯，往北穿進幻象牆 9 扳動牆上開關打開 10 。往西到 11 ，先用石塊壓住踏板再扳動開關即可打開12音牆，再由B樓梯往上爬。一路繞到東南方的 13 ，殺死一名毀滅祭司之後由 14 箱中取得一把金鑰匙。



有特殊盔甲的卡斯提藍

一路回到 16 門前，使用金鑰匙進入後，走道上各有三隻卡格惡魔守著，17 的前方接連有三個滾石須得留意，往南來到 18 瞧見卡斯提藍押著一名戰士…卡斯提藍對他的盔甲頗引以爲傲，魔頭本人雕塑成的盔甲，深黑火山岩加諸魔法，沒有任何武器能在他的血肉上留下痕跡？那麼，這把黃金劍呢？

眼睜睜的看著戰士在自己面前被誅，布萊斯的心已開始淌血，好個卡斯提藍！若想擁有此劍，就在戰場上奪取吧…

卡斯提藍再多死幾次也挽不回戰士的生命，忍痛跨過戰士的屍首打開 18 ，深黑火山岩就在 19 的箱子裡，取出箱櫃裝上深黑火山岩…魔頭的法力來源已然鎖定，接下來就是消滅這萬惡的源頭了。

風暴大陸

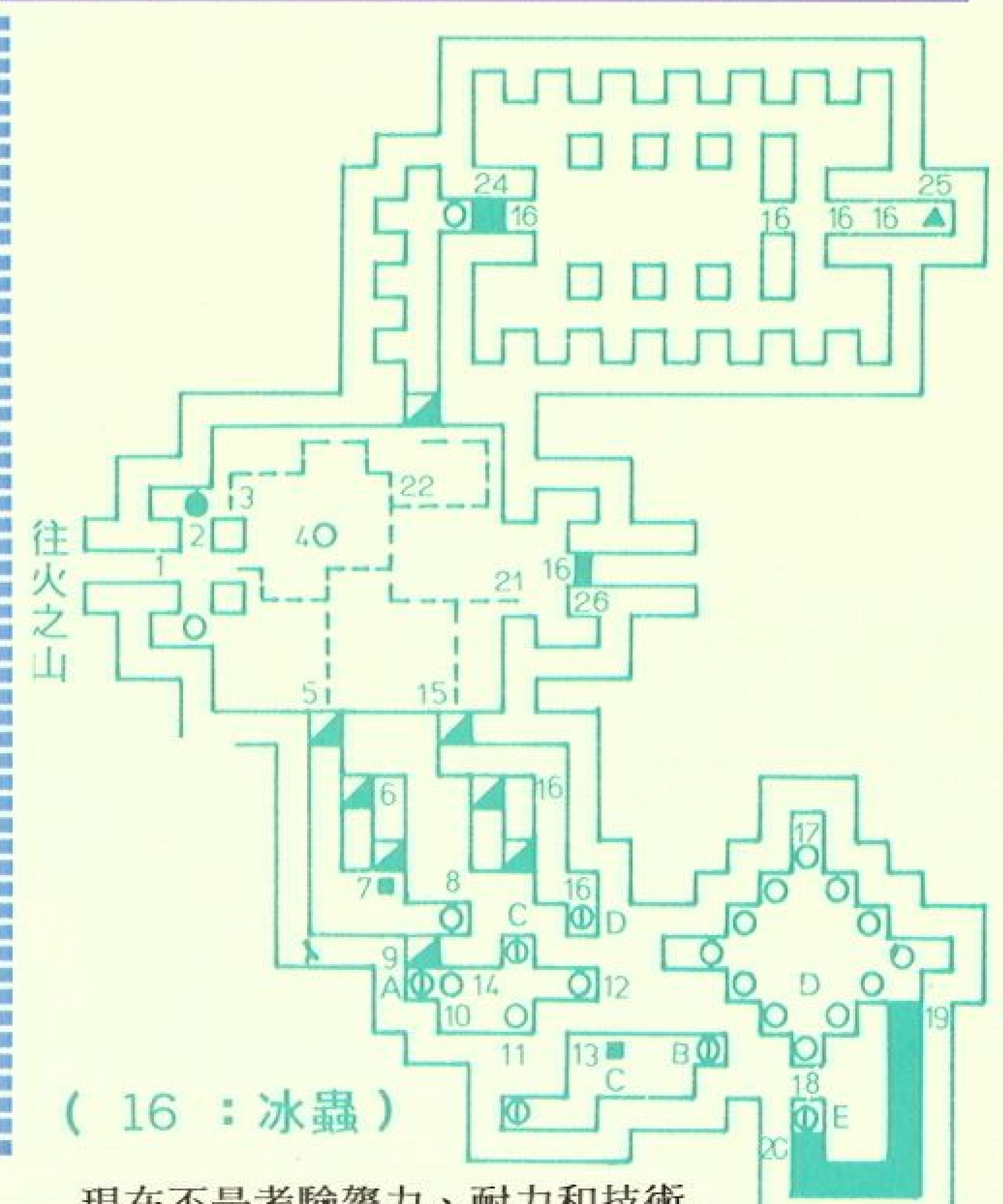
由邪惡堡經過火之山洞穴來到一處冰天雪地的異域，踩過水面上的結冰浮石來到對岸時，發現被一位遭冰害已久的人擋住去路，他自稱是開路者，站在這兒已和黎明之砧一樣久了。

他的雙臂因爲時間和冰而斷裂，布萊斯試著對他施展天補術，詎料他的雙臂竟然復原得完好如初，接著再唸出開啓文字卷軸中古代開門的密語，興奮的時刻到了，黎明之砧的大門終於開啓…


以天補術充當接骨師



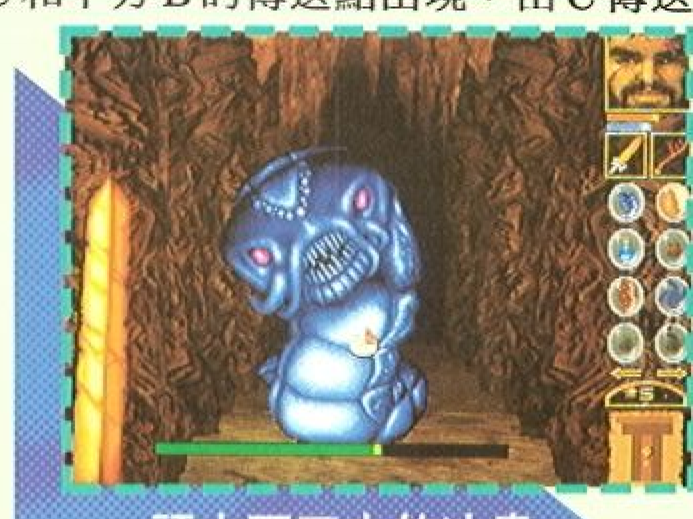
黎明之砧



現在不是考驗膂力、耐力和技術才能獲得今天的勝利。九指距乘九指距的空間安置著看不見的牆，如果找不到路是由於機關未啓動而非鬼撞牆。

利用 1 的兩支拉桿控制 2 滾石滾到北方的踏板，再扳動拉桿讓滾石回到南方的踏板，如此即可開啓 3 的道路。由 3 沿線到 4 踩上踏板後開啓往 5 的道路，穿過 5 的幻象牆後再往右穿進 6 的幻象牆，往南將 7 的巨石推一步，穿出幻象牆後再將巨石往東推到 8 的踏板上。

再往南穿進 9 的幻象牆，踩到 10 的踏板會使後方路口出現傳送點 A ，進入 A 會傳送到 14 ，因此暫時無法往回走出 9 的幻象牆。踩上 11 和 12 的踏板使 C 和下方 B 的傳送點出現，由 C 傳送到下方 13 的巨石前，將巨石往東推進 B 的傳送點，讓巨石傳送到上方 14 的位置。接著踏進 B 傳送回上方 C 傳送點前方，再將巨石由 14 往東推至 12 的踏板上。之後放置 30kg 石塊在 11 的踏板上關閉 A 的傳送點，如此才能由 9 的幻象牆回到 5 的入口。

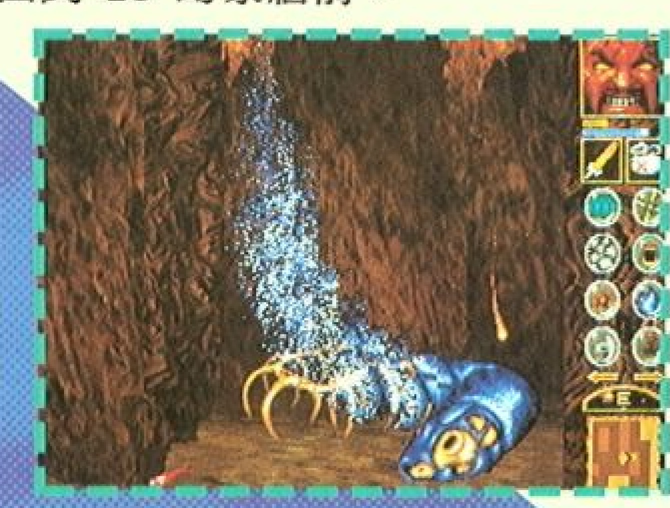


頭大面四方的冰蟲

回到 4 再踩一次踏板使 15 的道路出現，穿進 15 的幻象牆會遭遇到冰蟲，牠的體型龐大，攻擊時企圖以銳利的毒牙刺穿敵人的胸膛。牠對風系與水系魔法免疫，酷寒也對牠毫無影響，火系魔法與刺擊的武器是對付冰蟲的有效選擇。

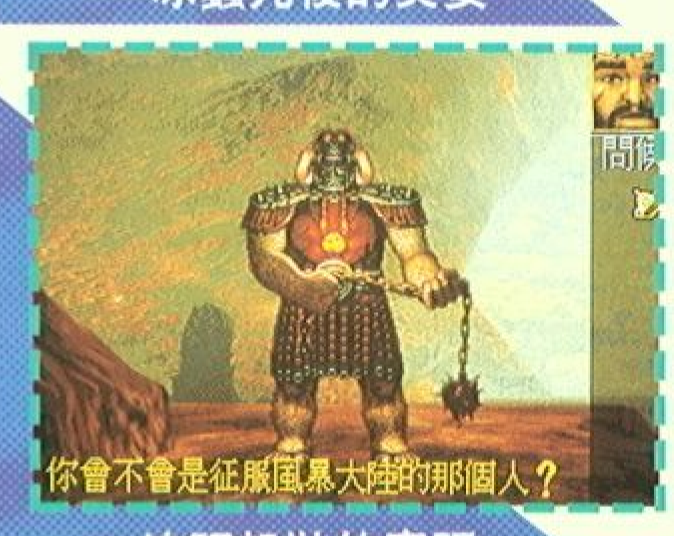
殺死冰蟲後由 D 的傳送點到右方的密室裡，這兒有十二塊踏板成時鐘排列，各以 10kg 石塊壓住十二點方向 17 和六點位置 18 的兩塊踏板後，再從一點鐘的踏板逐塊踩到十一點的踏板，現在從 19 到 20 秘道內的十道暗牆全都消失，進入秘道由盡頭的傳送點回到 15 幻象牆前。

現在 21 和 22 兩條道路已開啓，先由 22 進入 23 的幻象牆。踩上踏板打開 24 的暗牆後，往東一路殺死四隻冰蟲之後由 25 的箱中取得銀杯。



冰蟲死後的英姿

來到 21 殺死冰蟲後將銀杯投入牆上圓孔打開 26 的出口，出門之後往東直走終於見到了魔頭…他就是那個征服風暴大陸的人 ?!

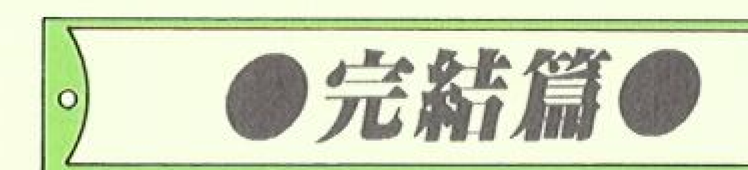


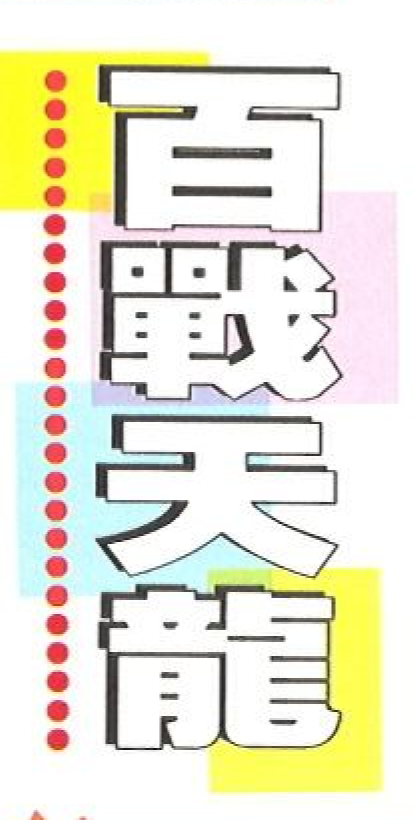
塊頭粗壯的魔頭

魔頭謊稱深黑火山岩的法力已衰微，對他而言已不再具有任何意義，但又企圖以加官進爵誘使布萊斯將深黑火山岩交出，這種矛盾布萊斯自然是心知肚明，他死也不會將箱櫃交出…不理會魔頭，先施展靈魂鍊法術，接著抱起裝有深黑火山岩的箱櫃朝東方的黎明之砧一躍而下…

魔頭的軍隊正在全面徹退，在風暴大陸的歷史上從未有人像布萊斯這位勇士一般，享有如此崇高的聲譽和尊崇。魔頭的記憶將逐漸由人們心中淡忘，但勇士布萊斯的英雄事蹟，卻教風暴大陸的子民永誌不忘。

註：如果將深黑火山岩交給魔頭的話會當場斃命，而即使拒絕交出也有另一結局。將箱櫃直接丟入黎明之砧，在一陣翻滾之後卡在一塊突出的岩石上，而之後也會被魔頭拾起，接著也是難逃死路。這是一種失敗的模式。





話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額3.5元　酬費　350元，另贈雜誌一期
面額　5元　酬費　500元，另贈雜誌一期
面額　9元　酬費　900元，另贈雜誌一期
面額　12元　酬費　1200元，另贈雜誌一期

3.50



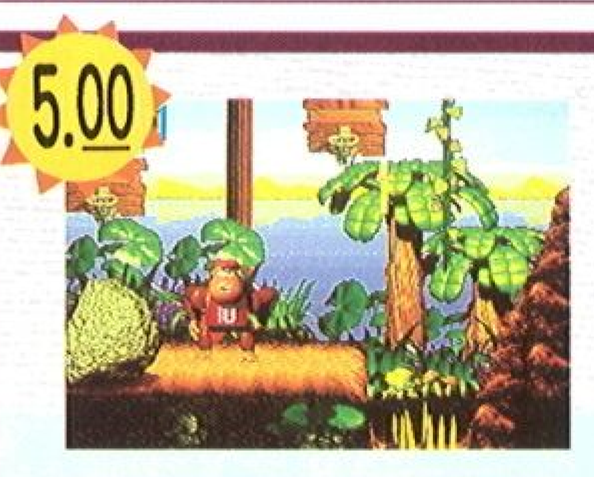
新蜀山劍俠－超級無敵密碼法

●古峻崎

(1) 進入 LEGEND 的目錄下，打 L1 ，畫面直接進入要求密碼，此時只要隨便打一些數字，三次後跳回 DOS 下再打 L1 ，密碼就會每次都相同「 15924 」。可節省找密碼的時間，多玩一下！

⑵如你用其他（如： Play 、 Play1 … ）多試幾次也有規律可循，加油！

5.00



灌籃金剛－過關小秘技

●小金剛

大 boss 關卡：進入此關後，輸入 boss ， boss 的血格數會馬上降爲一格

生命數變 99 ：於金剛跳時，輸入 nine

跳關：在遊戲進行中，依序按下 [L]+[backspace]+[Esc]

最後一關密碼： 78588794 ，只要輸入最後一關密碼，即可在接關畫面以方向鍵選擇所要玩的關卡。在第三大關（海關），怪物－海葵及旋轉海膽，若使用旋風攻擊，即可穿過且不會死。

3.50



鐵血聯盟－無敵密技

●龍　貓

你是否覺得要在遊戲中打勝仗，是一件很困難的事呢？不過只要使用了本祕技以後，即使在最後的等級，也能輕鬆獲勝，只要在敵方回合開始時，或者是我方回合遭敵方中斷時，同時按下 Ctrl + F ，就會立刻換爲我方回合，這樣敵人還來不及行動，就被我方幹掉了，有了這祕技，即使我方只有一人，照樣能打勝仗。

3.50



銀河英雄傳說IV－資金暴增法

●尤里安

當玩家所扮演的提督決定軍事政變後，會有二萬單位的國防預算。當玩家進入建設星系的選項，如建設駐留基地，兵工廠或防衛基地，會出現一定額的國防預算；這時你就可將這些國防預算全部用盡，當你建設其他星系時，這些用盡的國防預算又恢復原値，政變結束後，再解除基地建設，則你解除建設的基金會累加在你原先政變之前的國防預算上，依此方法，各位提督就不用爲動輒用盡的國防預算而傷腦筋了！

雷射超人－終極密技

在遊戲進行中，是否覺得難度太高、隻數太少等…。所以小弟在此提供幾種密技：

RAYLIVES　：將隻數提升到“ 99 ”
RAYPOINT　：將血升到滿點
GOLDFIST　：擁有攻擊力超強的“黃金拳”
WIN MAP　：直接破關

5.00







●呆頭鵝

劉伯溫傳－法術直接攻擊法

當遇到敵人時，按下 Ctrl ＋←便會有法術打敵人，而且自己不會損法力

PS Ⅰ： Ctrl ＋←鍵至少要按三次以上
PS Ⅱ：對付每一個敵人都有效喔！

●國　哲

3.50



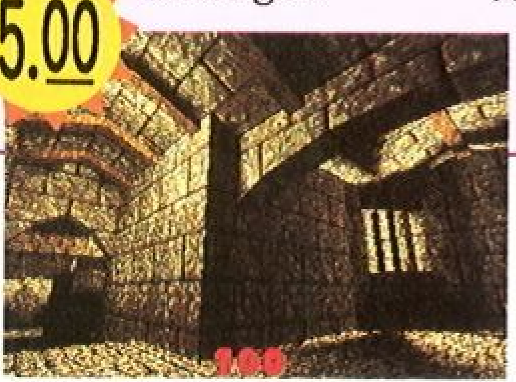
雷神之鎚試玩版－無敵密技

進入遊戲後按下〈、〉鍵，此時就請打入下列密技：

GOD	無敵
NOCLIP	穿牆術
IMPULSE 9	武器全滿
KILL	自殺
FLY	飛行
MAP E#M#	跳到第 # 大關第 # 小關
notarget	隱身

●葉建志

5.00



七英雄物語II－升級秘技

修改 C:\TTN\NANAEI2\PLAY.BAT 檔中的資料，在 NANA2.EXE 後加上 Charles 參數（ C 一定要大寫）即可。

於戰鬥中按數字鍵

3.50



1 可使凱昇級
2 可使蕾麗昇級
3 可使拉娜昇級
4 可使阿修力士昇級
5 可使齊力昇級
6 可使汀娜昇級
7 可使利伯爾昇級

●TTN



SEGA PC™

ぱくぱくアニマル

世界飼育係選手権™

世界動物大賽

10月5日上市

全新PC版

Windows® 95

SKC LICENSED BY SKC. Ltd.

姓 名＿＿＿＿＿＿ 年齡＿＿＿ 職業＿＿＿

地 址＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

電話／傳眞＿＿＿＿＿＿／＿＿＿＿＿＿

服務單位／就讀學校＿＿＿＿＿＿ 職級／年級＿＿＿

目前的電腦使用狀況：

一、系統 □PC（□Win 3.1 □Win 95 □DOS） □MAC

二、CPU □486 □Pentium 75 □Pentium 90 □Pentium 100 □Pentium 133以上

三、螢幕 □14" □15" □17" □20" □21"

四、喜歡的遊戲類型：

□ACT □DTA □QIZ □SLG □STG □STG □ETG □AVG □DZL □RPG □SPT □TBL

五、RAM □4M □8M □16M □32M以上

六、CD-ROM

□X2倍速 □X4倍速 □X6倍速 □X8倍速以上 □沒有

◆塡妥此問券後傳眞或寄回本公司即可獲贈精美禮品乙份◆

台灣區獨家授權製造經銷

鼎昌實業股份有限公司

WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

台北縣深坑鄉草地尾59之6號7樓

TEL：(02)662-5266（代表號） FAX：(02)662-5263



Virtua Fighter™ PC

SEGA PC™

SEGA旋風襲捲全台

Windows® 95
全新PC版
◆免用3D卡◆

消費性育樂多媒體展攤位號碼A187,A188

8月5日強打上市

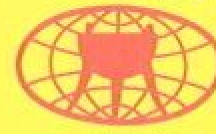
AM2 AM R&D DEPT.#2

SEGA™

◆著作權所有・侵權必究・警告盜版◆

SKC LICENSED BY SKC. Ltd.

台灣區獨家授權製造經銷



鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
TEL：(02)662-5266（代表號）
FAX：(02)662-5263・886-2-662-3934
網址：http://www.hhinet.com.tw/worldwise.htm

台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓　電話：(04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓　電話：(07)7438937

中日同步發行

CD-ROM

完全移植中文版

野店

日本AV眞人版

美少女夢工廠

熱力推薦

故事簡介

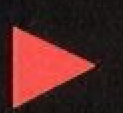
- 三個性格絕然迥異的美麗姐妹合夥在郊外開了一家野店，為了使營運上軌道，向黑社會高利貸借了一筆鉅款，眼看著還錢的期限就要到了，業績仍沒起色；於是三姐妹決定使出渾身解數，發揮個人的魅力，要以最熱情、最特殊的服務來招攬客人………

本片特色

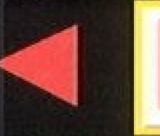
- 本片係日本KUKI公司96年第一套AV模擬養成遊戲，遊戲方式如同美少女夢工廠。全片融合漫畫與真人的互動架構乃時下少見；而激情緊湊與詼諧幽默的多線式劇情發展，更是令人拍案叫絕。
- 使用者在整個遊戲裡，需根據劇中三姐妹個別的體力、智力、魅力、性感度等指數，去作適當的任務指派，並依客人不同的癖好，在任務中作抉擇判斷（任務的成敗將影響這些指數的累積值），唯一的目的是使客人滿意，否則野店賺不到錢，後果將不堪設想………



幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468



本產品係日本株式會社 KUKI 正式授權幸福鴨國際股份有限公司在台獨家製造發行，依據著作權法規定，嚴禁任何形式之複製、出租、公開播映及平行輸入，否則將依法究辦。



限 嚴禁販賣給未成年者 禁止未滿二十歲購買


悶絶
究極の性技王
○日本著名漫畫家有坂須美氏原畫設計，畫工精美
大膽、刺激、淫靡，令您血脈噴張、大呼過癮…
○使用皮鞭、麻繩、手指、舌頭、按摩器、刑具
等各種手段及工具使對手哀號失禁、跪地求饒…
○限於雜誌尺度無法將最精美之遊戲畫面刊出，請
各位玩家等遊戲出版後，再購買回家仔細欣賞。
HGAME玩家請注意！
日本PC98電腦上最具爭議性HGAME
即將在台上市，敬請密切注意發行日期
嚴正聲明：本產品內容極端刺激衝擊，未滿18歲請絕對不要購買！
鷹揚資訊有限公司 服務電話 (02)3030670 傳真 (02)3030743
郵政劃撥18411570 戶名：鷹揚資訊有限公司(請註明遊戲名稱、姓名、地址、電話)

PANDA

非洲探險 II

即將上市
敬請期待

PC 史上第一套支援數據機 MODEM 連線的大富翁棋盤式遊戲

土人也瘋狂 今夏消暑的遊戲
讓您瘋狂一夏

想體驗生深入阿瑪那王寶藏的墓穴尋寶，將會多麼的驚險刺激嗎？
想體驗讓所有對手破產，當上非洲大富翁的感覺，是如何的過癮嗎？
想知道在大富翁棋盤式的遊戲中，如何享受RPG的樂趣嗎？
想知道遇到非洲猛獸時，如何用子彈射擊嗎？
想體驗有多少種職業，可讓您升級、轉職？
想了解有多少法術、道具可任意使用嗎？

可以當非洲大富翁
也可當探險的奪寶者
集合大富翁
與探險二合一

一套遊戲 雙重享受
絕非一般大富翁所能媲擬

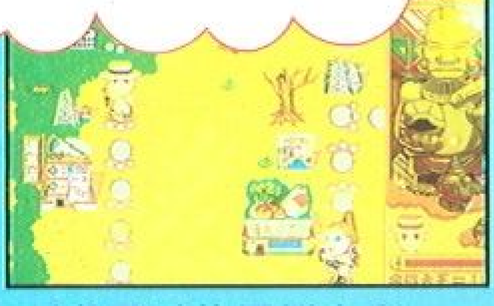
哎呀！獅子大開口，拿破輪遭殃了！



小心老虎來了，趙子龍趕緊開槍射擊！



７７７的賭場遊戲，賭一賭碰碰運氣！



看黃飛鴻施展變身術，把小魔女變成豬了！

熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路１號６樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393



PANDA
力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？
西楚霸王
項羽
歷史戰略RPG
縱橫楚漢，
獨霸群雄
虞姬身陷危險之中，項羽該如何呢？
這位年青人會告訴項羽什麼樣的故事呢？
項羽和秦軍將領王離展開一場生死決鬥！
項羽和秦軍展開戰鬥！
始皇37年，在紛雜人群中目睹秦始皇東巡車隊的壯觀浩大，一男子脫口而出「彼可取而代之！」說這話的正是項羽。集自信霸氣於一身的項羽，在他的時代創造他的歷史，如今你也可以加入歷史，創造屬於你的時代！
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393

七寶奇謀

向不可能的任務挑戰





一張古老的海圖
一連串的意外
手中僅有一本小冊子
上面計滿各式數學公式
能不能活著回來
就靠膽識及智慧
衝過重重難關....







96' 年另類遊戲
燃燒智慧，挑戰大腦
全程真人語音

上市狂賣中

● 北部地區代理：
勵　展 02-3917430
富爾特 02-9172287

● 桃園及中部地區代理：
集品 035-350679
04-2547825

● 花東及南部地區代理：
華義 07-7261103

中文光碟版

岡業資訊 OKANO®

名漫畫家 蔡志忠 指導推薦

轟動上市

大唐詩錄

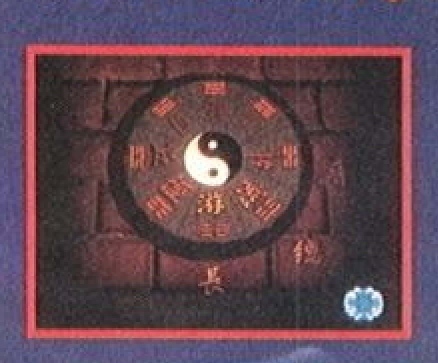
全球第一套真正中國風格冒險遊戲

岡業資訊

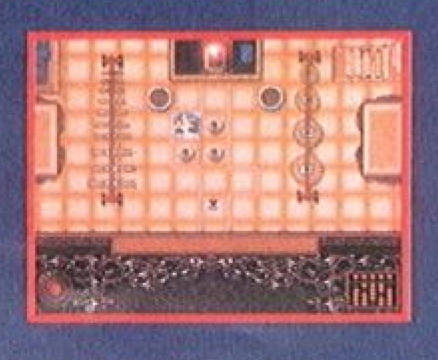
世界遊戲史上第一套
全程山水國畫場景
眞人語音對白
溶入琴棋書畫各種技藝
絕對震撼您的新感受













OKANO® 岡業資訊
台北縣新莊市五權二路 26 號七樓之二 電話:(02)2992713 FAX:(02)2980590 E-mail:okano@tptsl.seed.net.tw



■令人輾轉難眠的超R-SLG大作

■640*480 256色高解析：身歷其境全程3D戰鬥動畫即時戰略RPG。

■NPC個個擁有40種以上招式，6種以上絕招。

■人物、武術、武器、戰車、飛行器45˚角戰場：讓您手足無措，驚喜萬分，各式各樣的關卡正等待著您來冒險。

■集台、港、大陸名作家精心編曲的40餘首CD音源，3首哀怨的歌，您的情緒將隨之高昂、悲淒、興奮、哀怨…

■兩片CD的震撼，故事性緊強，物超所值。



超 R-SLG

危城AMIKA保衛戰

史上最【悍】45° 斜角即時戰略遊戲全球獨創 全程
超3D 360° 飛梭環場新視覺戰鬥動畫







研發出版　安信電腦公司及G02　　台灣總代理　(北.中)集品資訊 (南)花道電腦　　香港總代理　安寶電腦公司



UNALIS®

在生命中發出光芒與熱力！
成爲校園中最HOT的偶像

★由原作者林政德强力支援，各種人物的上色及設定，遠超過市面上的平面大富翁遊戲。

第一部有劇情的大富翁遊戲即將上市

★超過40種以上的隨機事件，及數十種特殊用品讓每位參賽者體會超級爆笑的經驗！！

★各種隨機出現的特殊狀況，保証令人又愛又恨，在陷害別人的同時小心被別人陷害。

立體45度
斜角造形，
視覺效果一流

★可任意選擇扮演男生或女生，每位角色都經過精密的設定，玩者可以在比賽中讓衷建平等的夢想成眞。

★内含了超過60個以上的各式地點包含了各種有趣的學校社團，與娛樂中心，打工中心等，每棟建築都有新鮮事發生。

精彩豐富的校内
與校外地圖

十位參賽人選，屬性完全參照漫畫原著設定





全力贊助



頂尖拍檔
企劃製作
747-0227

松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL:台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837

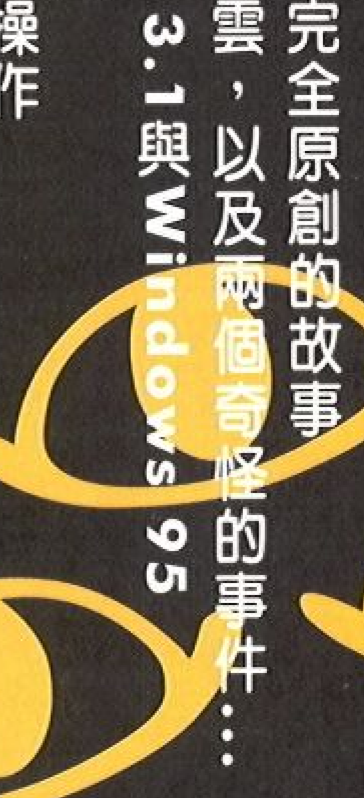
NIHON CREATE

3x3 EYES 吸精公主

完全中文版

全新的3x3 EYES的世界
改變命運的時刻、已經來到了！

- 多達三十萬字、完全原創的故事
- 原作中的主角八雲，以及兩個奇怪的事件…
- 對應Windows 3.1與Windows 95
- 提供精彩的動畫
- 使用簡便的滑鼠操作
- CD音軌全力出擊



CREATE

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

LucasArts Entertainment Company Presents

異星搜奇

THE DIG™

超越銀河

超乎超自然

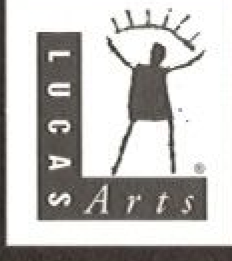
超出人類的想像空間

最偉大的冒險遊戲

最偉大的中文版

即將上市...

升級方案：
原購買英文版者，須
手冊後之截角付150
元工本費，寄回松崗
松崗軟體部收即可。



印第安那瓊斯回來了！

熱愛考古的印第安那瓊斯，這一次
又將戴著小皮帽、揮著皮鞭，
深入著名的SiteR古老神殿進行探險！

- 扮演瓊斯博士在視窗系統中冒險
- 支援Windows 3.1與Windows 95
- 輕鬆簡單的操作介面
- 由任務產生器創造無數個不同情節
- 全中文與你見面

瓊斯博士視窗冒險

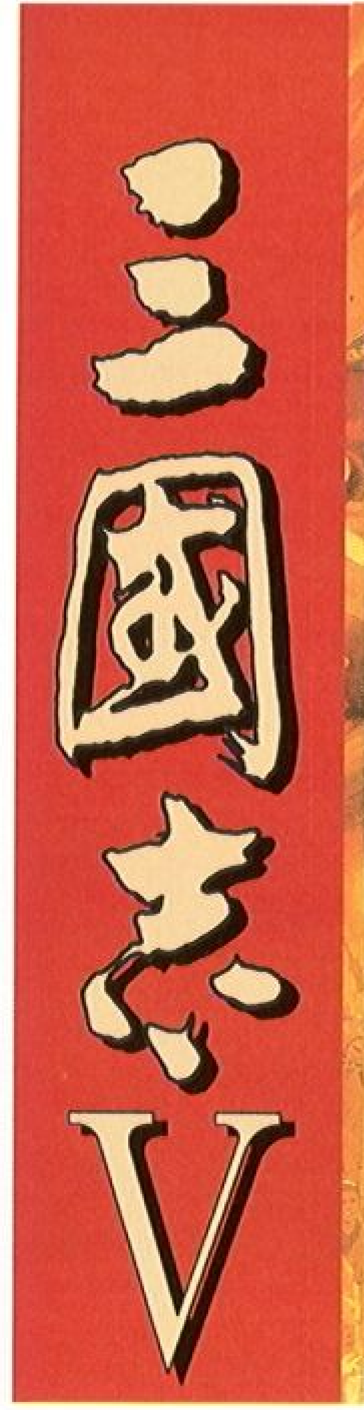
INDIANA JONES® and his DESKTOP ADVENTURES™ 中文版

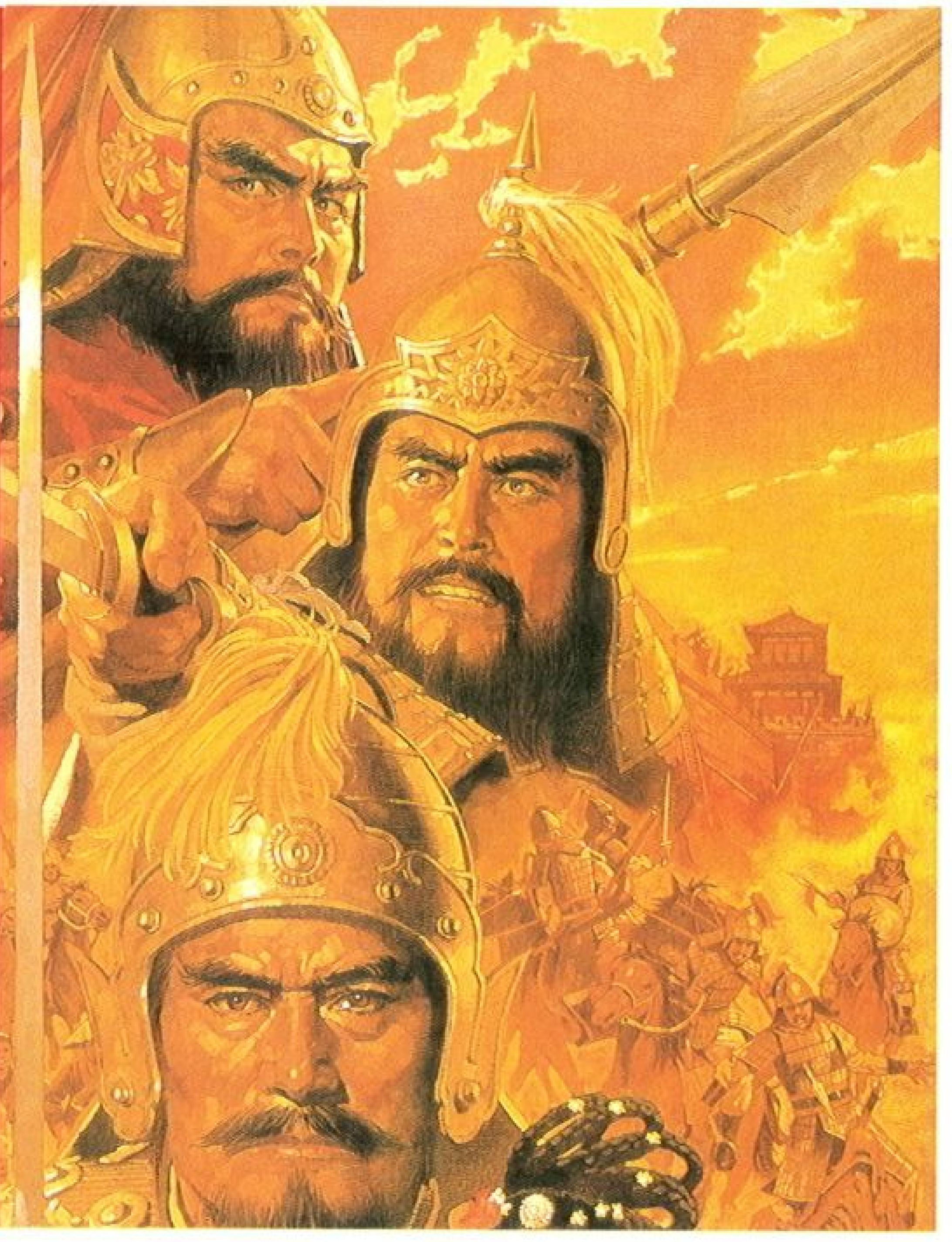
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行



UNALIS
亞里斯王物語
The Story of King Aress
中文光碟版
實驗人形奧斯卡
作者叶　精作
人物設定
UNALIS 松崗 CD-ROM
■150名以上個性豐富的卡通人物
所勾畫出壯觀的偉大故事
■依人物的職業變化的參數
■多達六十人、一百人的
浩大戰鬥場面
■全程滑鼠操作
© GUST CO.,LTD. 1994 ©叶　精作
GUST
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL:台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837

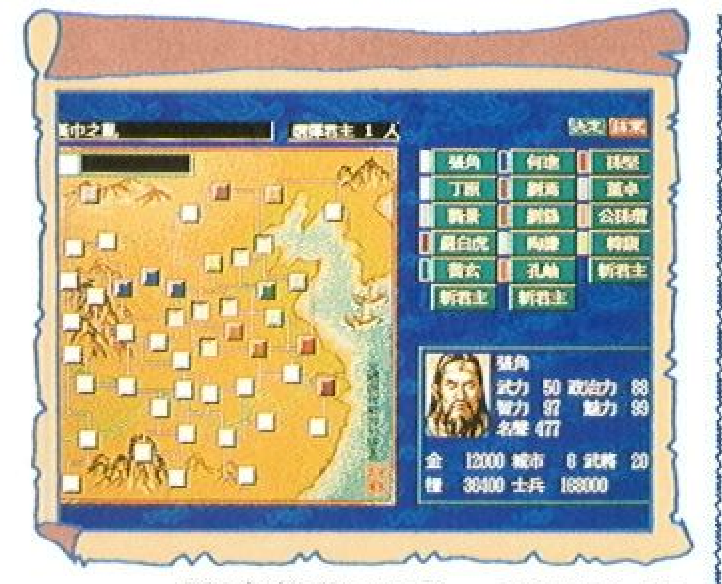

UNALIS
一個聰穎的少年，一隻擅長各種法術的奇貓，
再加上一群日本江戶時期的奇人異士，
他們必須阻止讓『龍寶』被惡人運用，
否則最兇猛的『邪龍』將吞噬大地．．．。
◎超越傳統RPG的視覺效果
◎最細緻的戰鬥畫面
◎種類繁多的法術與招式
◎同時兼具回合與即時戰鬥模式
中文光碟版
天晴伝
—伏龍の章—
©1996 TGL Company. All right reserved.
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
UNALIS
松崗
CD-ROM
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837







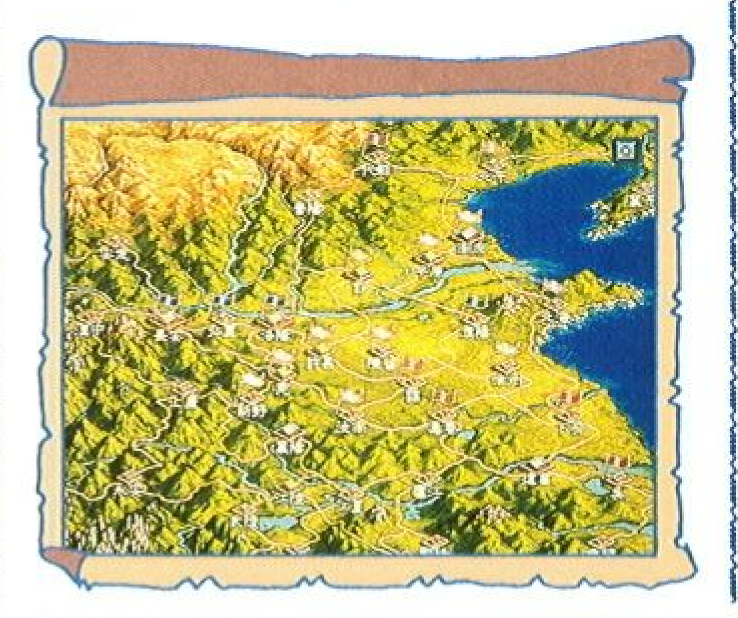
本文作者／鍾凱文



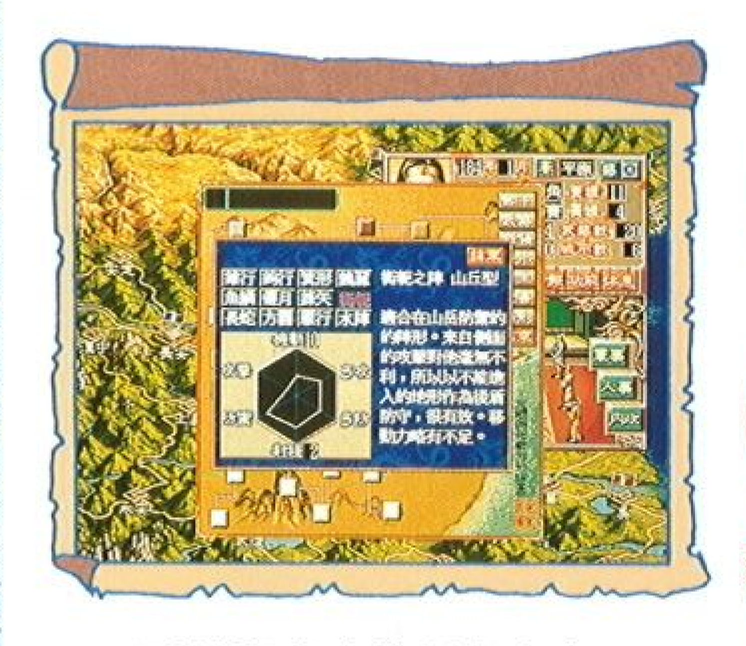
三國時代的故事一直都是歷代文人騷客作文章的最愛，一直到現在，許多小說、電視劇甚至是電腦遊戲，都常以三國爲背景。最近三國故事在台灣又再度被炒熱，電視公司或汲汲於購買大陸拍攝的三國影片，或忙著把紅面武聖關公給請出來；遊戲公司更是一窩蜂地搶製以三國爲背景的新遊戲。引領這股風騷的，自然是三國遊戲的始祖－日本 KOEI 公司。自從 KOEI 推出三國志一代，風靡全亞洲之後，經歷多次版本的更迭，到現在已經是第五代了；以同樣一個故事背景的遊戲，竟然能不斷更新至五代，究竟三國志有何魅力，讓大夥兒能不顧一切地栽進遊戲之中呢？經過五次版本的更迭，三國志已經「進化」到什麼程度了呢？就讓我們向您娓娓道來…

比起前面幾代，「三國志Ｖ」的畫面更漂亮了，配合設計完善的視窗使用者介面，利用滑鼠使用者可以很方便地取用各項功能，可惜遊戲並未對某些常用的功能設計熱鍵，有一點小小的不方便。地圖畫面的結構再度回到最原始的設計，取消了在四代中必須上下捲動才能看完的地圖，所有的城市重回同一畫面，雖然看起來規模小了點，但是玩者可以很方便地點選每一個城市，不用費力費時的上下捲動。

「三國志Ｖ」直接將遊戲連同音樂直接燒錄在光碟片上，沒有音源器的玩者終於可以享受氣勢磅礡的音樂了。KOEI 這次特別聘請了管弦樂團錄製整套遊戲音樂，實際錄音的效果比起音效卡自然是好得太多，加上作曲功力了得，將遊戲的氣氛烘托得淋漓盡致，就算您不玩遊戲，拿來當音樂 CD 收藏也絕對值得。



KOEI 推出的日文「三國志Ｖ」有應用在日文 Windows 95 的版本，不過可能是考慮到國內的遊戲市場，仍以 DOS 爲主流；第三波目前僅推出應用在 DOS 上的中文版本，幸好這個版本在中文 Windows 95 下執行一切正常（在遊戲過程中請不要跳回 Windows 畫面下，不然在您跳回遊戲畫面時，就會什麼也看不到了），已經換用 Windows 95 的玩者可以放心進行遊戲。



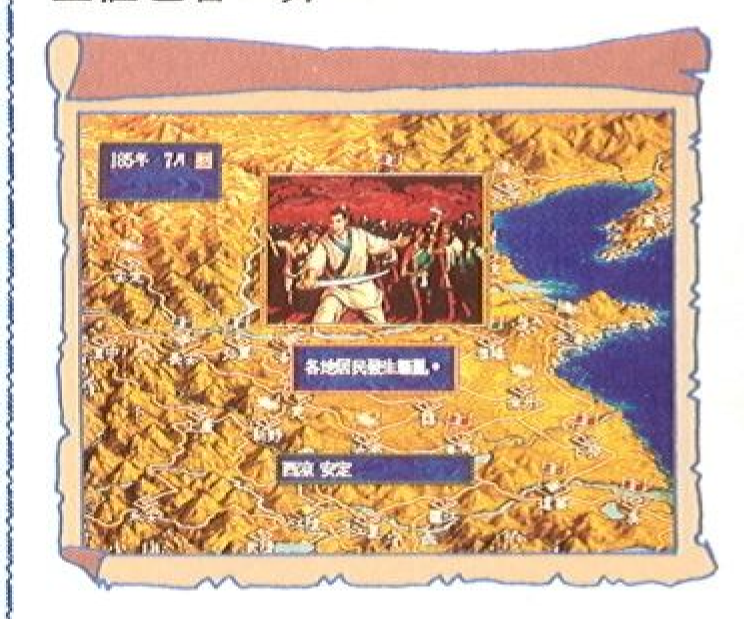
要統御龐大的領土實在不是件容易的事，尤其是在前面幾代的三國志中，上至分封賞賜、安撫將領、挖掘人才，下至開發治水，領麾作戰，樣樣都要自己來，剛開始領土小時還好，等到領土一多就慘了，經常是顧此失彼，做了這個就忘了那個，任憑您有三個腦袋恐怕也難記住所有該做的事。爲了體恤大夥兒的腦力負荷，將玩者的注意力導向眞正有意思的事情上，「三國志Ｖ」大幅度精簡指令，以往最繁複的治水、開發等內政指令，現在被縮減成「內政」一道指令，只要



一個命令就能完成全部內政動作。以前以城市為單位的財政系統，現在也改以中央集權的方式加以管理，也就是說所有的金錢與糧秣都可以統籌管理，玩者不用因為某一個城市缺糧或缺錢而疲於奔命，這種方式雖然不太符合現實情況，卻大大減少玩者的負擔。



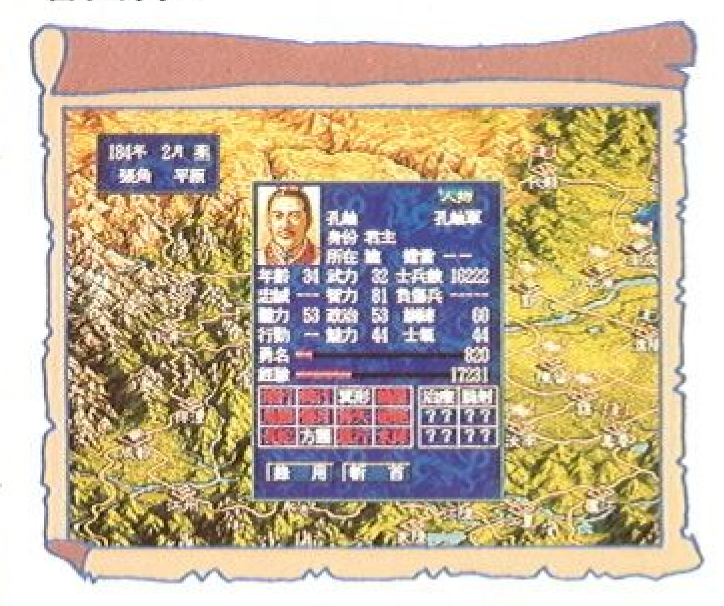
「三國志Ｖ」首次引進了「聲望」制做為君主下達命令的依據，聲望愈高，同一回合君主可以下達的命令也就愈多。而聲望的多寡取決於各城市人民的忠誠度，忠誠度越大，聲望也會隨之水漲船高。這個制度蠻符合中國自古以來「以民為本」的施政理念；為了提昇動作的次數，玩者必須竭盡心思提昇人民的忠誠度，置人民死活不顧的君主是不會有好下場的。提昇人民的忠誠度有許多方法：君主可以派遣特殊擔當官巡察地方，傾聽人民疾苦，人民如果有需要，就會要求賞賜米糧或金錢，君主可以視情況斟酌賞賜，提高忠誠度。有時候人民會自動組成義勇軍要求加入軍隊，接受了也能增加忠誠度。任意地徵兵或掠奪會使忠誠度下降，需要兵源的時候多用募兵方為上策。另外，每年一月君主可以召開群臣大會，訂定年度計畫，如果您順利完成年度目標，聲望值也會上昇。



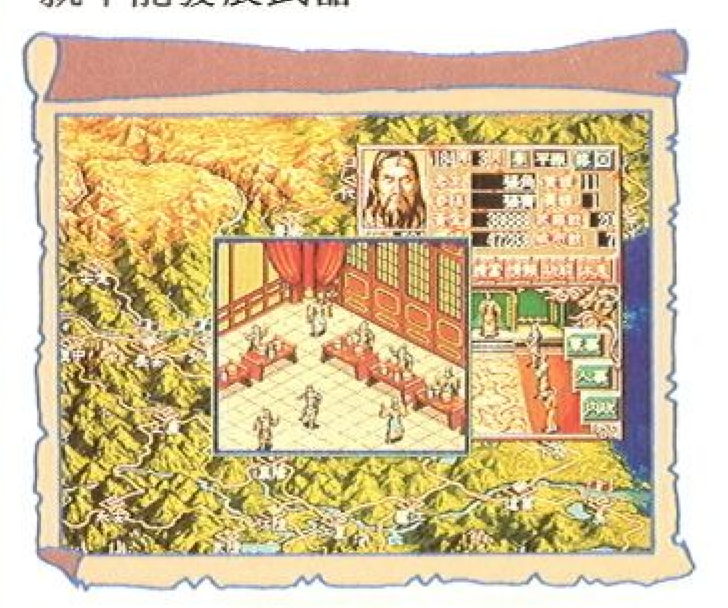
作戰是「三國志Ｖ」的重點之一。為了凸顯中國古代作戰策略的運用，遊戲設計了十數種不同的陣形，剛開每一位將領都只擁有幾種基本陣形，待作戰經驗漸豐，並且在戰場上活逮敵方將領時，就能學到新的陣形排列。在作戰之前，玩者必須先考察戰場的地形，選擇適合的陣形。每一種陣形特有其不同的特性，有些陣形強調速度，有些陣形著重攻擊威力，有些陣形則注重防守的強度；地形特性也會對陣形能力造成影響，例如說在平原廣大的地形中，就可以利用鋒矢陣進行快速打擊；在山多樹林密的地形中，就應該利用防禦力強的陣形避免遭到敵人的埋伏，如何妥善運用陣形的特性，將是戰勝的一大關鍵。喜歡攻城的玩者可能會有點失望，因為「三國志Ｖ」取消了細膩的城池攻防戰，取而代之的是更為精細而變化多端的地形設計，考驗玩者的智慧。



另外，「三國志Ｖ」也加入了許多很有意思的特殊能力，像是張粱、張寶的幻術與妖術、華陀的治療與于吉的仙術等，這些特殊能力對戰爭有很大的幫助，所以初學者剛開始不妨選用這些有特殊能力的君主，作戰會比較輕鬆一點。有趣的是，當原來具有特殊能力的君主去世之後，繼任者會「遺傳」這些特殊能力，所以玩者不必擔心這些特殊能力會失傳。

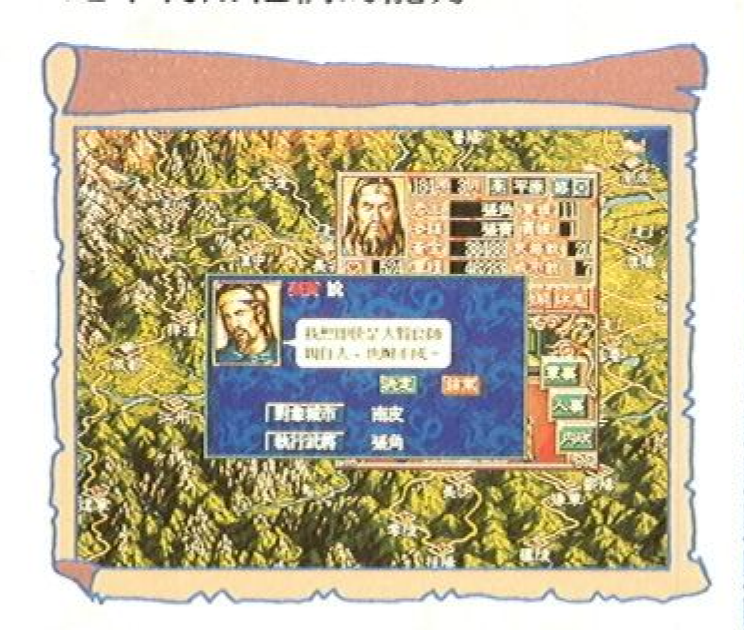


科技的發展對戰情有相當大的影響，擁有更強而有力的武器，配合適當的陣形更能重創敵人，減少損失。「三國志Ｖ」中有數項武器科技可以發展，像是連弩、強騎兵、投石車等，比較不合理的是，武器竟然一定要和同盟國一起研究，也就是說，如果您獨善其身不與其他國家聯盟，就不能發展武器。



在人物方面，「三國志Ｖ」加入許多具有特殊能力的虛幻人物，像是華陀（歷史上是眞有其人，他也曾為曹操治病，卻未曾投效君主）、許子將、于吉等，這些人的智力都頗高，也都具有一般人所沒有的特殊能力，不過這些人可是說來就來，說走就走的，任憑您賞他多少兩黃金，忠誠度有多高，時候到了他們還是只留下一句：「老朽要雲遊四海、行醫濟世去了」就走了，所以

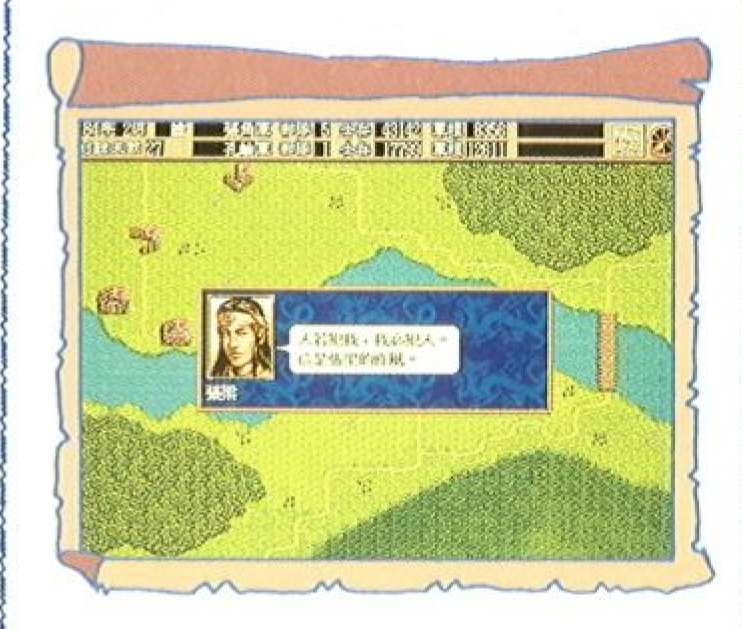
如果您有幸錄用了這些人，就要趁早利用他們的能力。



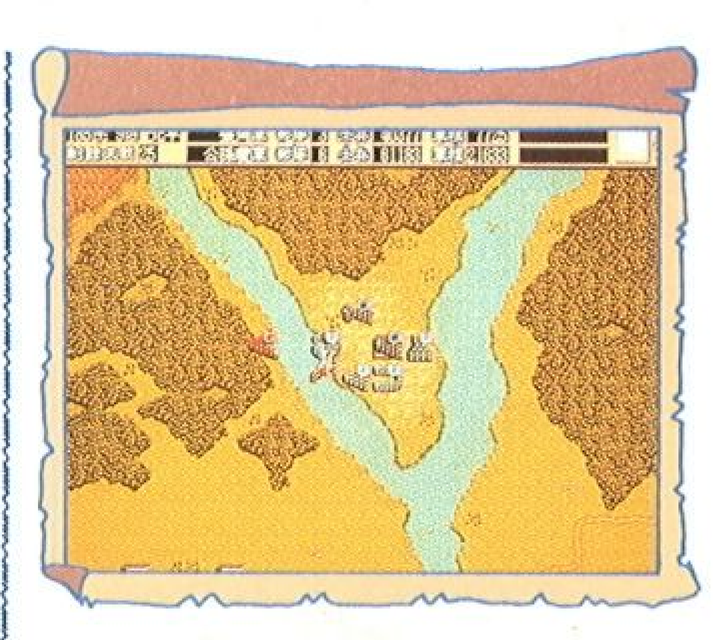
隨著年代的演進，會有愈來愈多人物登場。人物的年齡會隨著年代的更迭而增長，大限一到就蹺辮子。筆者沒有詳細考察將領的生死年月是否和正史一致，不過這應該不會對遊戲性造成多大的影響。

人物似乎具有某些隱藏屬性，這些隱藏屬性決定了人物是否會投效某些君主，比如說，如果您選擇黃巾賊張梁做爲君主，那麼您就永遠召不到關公、張飛、趙雲等義薄雲天、疾惡如仇的武將加入麾下（筆者嘗試了好幾次，還學諸葛亮「七擒孟獲」，最後還是失敗，只好忍痛斬了這些名將），有些心志容易動搖的牆頭草型將領，就很容易召集。





從「三國志V」身上我們可以看出目前遊戲界發展的方向：包裝、精簡、生動。現在一個遊戲想賣得好，精緻的圖形與動人音樂音效是必備的，沒有這個條件，任憑有再好的內容，也不會有人喜歡（因爲大家連看第一眼的興致都沒有）。適當的簡化操作介面和遊戲過程，讓玩者能直接體驗到遊戲最精彩的部份，現在的玩家已經愈來愈沒有耐性，太過繁瑣的遊戲只有被冷落的份，只有能直接獲取樂趣的遊戲才能得到青睞。在精簡之後，仍不失生動活潑，一步步吸引玩者進入遊戲最奧妙的地方。從這三點來看，「三國志V」算是個中楚翹，精緻的人物圖像與圖形就不用說了，大手筆製作的音樂更是不在話下，最重要的，他將以往「三國志」系列遊戲最繁瑣的部份合併（內政、金錢糧秣的分配），留下最吸引人的部份（戰爭、外交、謀略），讓整個遊戲的過程變得更爲簡潔有力，一氣呵成。少了繁瑣的指令，玩者自然而然地被一步步吸引進三國的世界裡，一圓心中統御天下的夢想。



在目前即時戰略當紅的潮流下，「三國志V」依然堅持傳統的遊戲進行方式，去蕪存青，更吸引人，喜歡戰略遊戲的玩者一定不能錯過這套鉅作。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 92



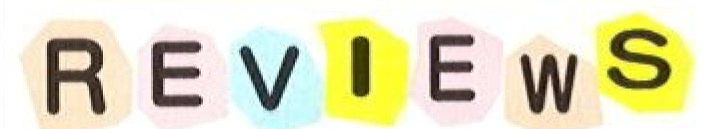
CYBER 90



DRAGON 94

COW BOY 92	CYBER 90	DRAGON 94
膾炙人口的三國故事，經由設計完善的視窗介面，在操作上較前作更爲方便，由管弦樂團所演奏出的背景音樂其效果更是不用說，遊戲中大幅精簡的指令設計，使玩家更能享受到三國遊戲的樂趣。	大手筆的製作，果然不同凡響，生動的配樂，活絡了遊戲的氣氛，人物造型刻畫得栩栩如生，戰場上的地形除了精緻外，對實際作戰更有舉足輕重之影響，讓玩家的運籌帷幄更具挑戰性。	三國志系列的又一力作，與前作相比較之下，作了頗多的改變，其中簡化內政指令以加快遊戲節奏，可說是較令人激賞的地方，聲光效果不俗，可說是遊戲中的經典之作。

設計公司：KOEI
發行公司：第三波
遊戲類型：歷史模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS 5.0/WIN 95
適用機型：386 DX-33
記憶體：4MB
支援音效：S/PAS
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售　價：1800 元
測試配備：486 DX4-100、8MB RAM、S3-863、SB-16、4X CD-ROM







本文作者／ALEX

只要接觸過雷神之鎚：死亡模式（ Quake ：Death-Match QTest ）網路測試版的玩家，諒必無不引頸企盼正式註册版的問世。在經過無數個晝夜實地操練之後，對於 id 此番再造新猷的力作，玩家肯定不會失望的。

與 id 的前作 DOOM 相較，技術上的進步足以令識者瞠目結舌。眞實 3D 多邊形爲基礎的遊戲畫面，每個圖形至少使用 200 到 500 個多邊形所構成，精緻度自不在話下。據聞 id 的設計師還誇下海口，在續作中將採用超過 1000 個多邊形來建構每一個角色。光是這一份承諾，就足夠讓人期待了。



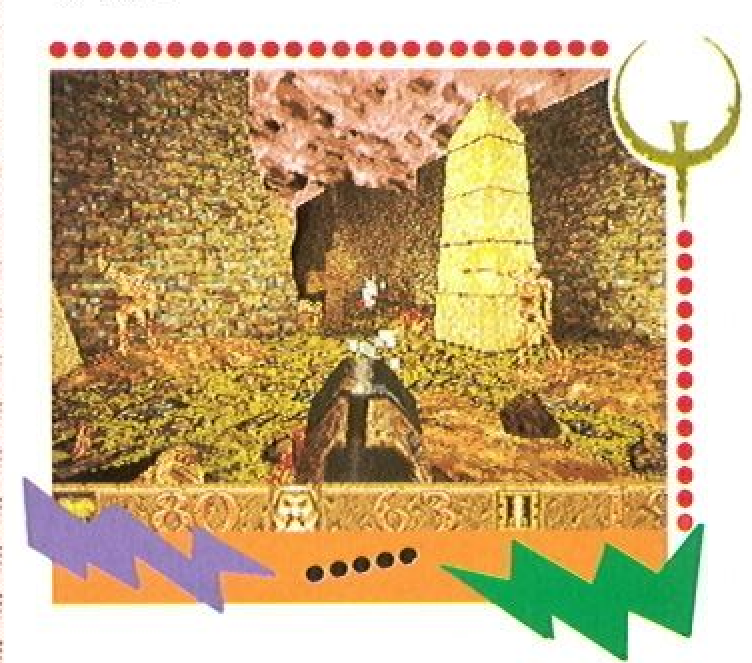
註册版計有 DIMENSION OF THE DOOMED、 THE REALM OF BLACK MAGIC 、 THE NETHER-WORLD 、 THE ELDER WORLD 四大關卡，每一大關分別有七或八小關，總計有三十個關卡。 id 在這款新作中首嚐埋下伏筆的懸疑性，在各大關的盡頭各放置一個 SIGIL ，玩家若能殺遍四大關並收集齊全，就能進入隱藏的子關卡。除了瞧瞧SHUA NIGGU-RATH的廬山眞面目外，這個關卡倒不是瘋狂二字就能解釋得了。

四大關卡的場景特色有很明顯的區隔，軍事基地的肅殺、森嚴，黑暗魔法的殿堂、中古世紀的幽冥以及類似金屬的邊陲地界。這種類型的遊戲有一通病，室內的場景可任由天馬行空的擺佈，但一搬到室外則處處會碰到「世界的邊緣」。遊戲在室內場景的設計幾乎可以無懈可擊來形容，至於室外則或許因條件受限，較難在這個部份發現新樂園。

這款遊戲最令人激賞的是「眞實」，其中尤以光影效果的處理，足以讓玩家嚐嚐身歷其境的滋味。儘管室內的場景居多，但高聳的建築物與考究的結構和比例，在在都是吸引玩家之處。新開發的遊戲引擎是造就眞實感的最大功臣，可以任意移轉的視角，大大提高了探索的樂趣。光是走路時所產生的左右移動的效果就令人感動莫名，更遑論在不同的地形時還各具適切的視角和斜度。當然啦！喜歡看戲的玩家可別指望遊戲能提供任何劇情，這款遊戲的精髓並不在此。

也許當技術進步到以直接著色取代色盤配色時， id 的程式設計或美工人員能夠將 QUAKE Ⅱ的場景營造得逼近 VR 虛擬幻境的程度也說不定，因爲新的技術可以在光影效果或飽和度上，容許創作者有更大的揮灑空間。

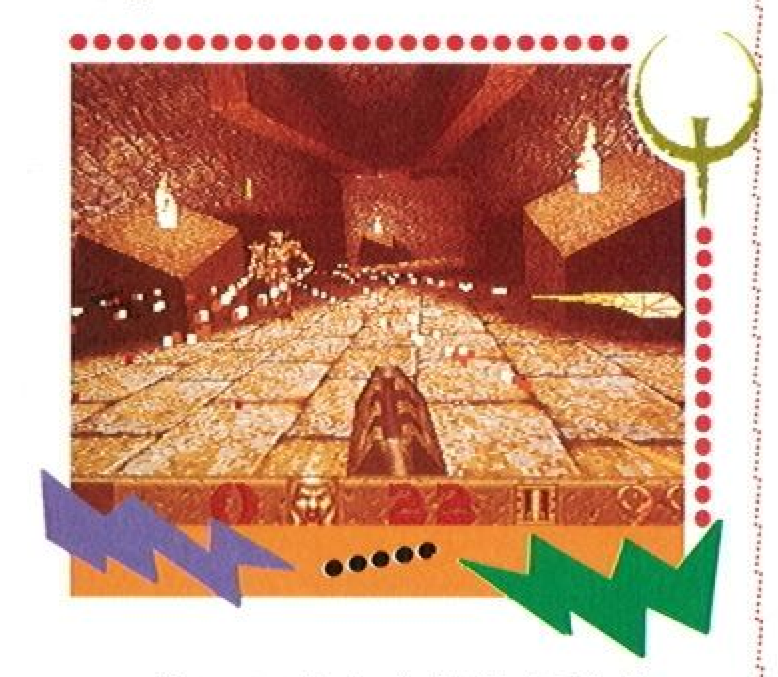
評論這類型遊戲不談談其中的怪物，好像吃飯不配菜一樣，虧待玩家的胃口。 QUAKE 的怪物群 AI 高得嚇死人，偷襲一說在這兒等同於自殺，即使隔著牆也會感覺到牆後怪物蠢蠢欲動的急喘氣息。更糟的是 QUAKE 沒有類似 DOOM 的自動瞄準功能，玩家只能嚐試自行摸索瞄準敵人的殘酷事實。此外，稍微有點智商的玩家都應該知道，切莫近身攻擊，除非只剩下一把斧頭。記得這八字訣：能退就退，該閃即閃！



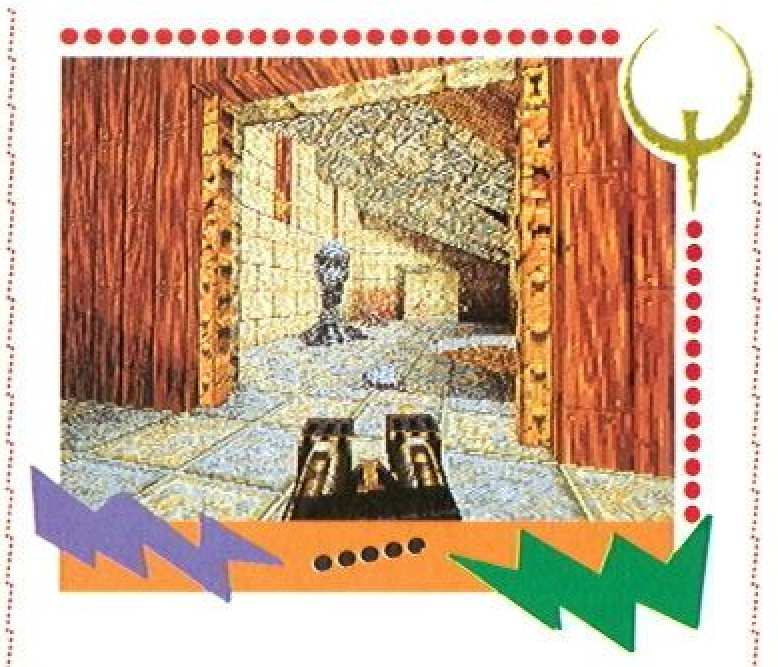
面對這許多狠角色，玩家可有何法寶？ DOOM 裡的雙管散彈槍被保留了下來，另外手榴彈發射器是新設武器。手榴彈以拋物線射出後，會在地面滾動一陣子才爆炸，如果仰頭射向高處的話，得留意手榴彈會不會彈射回來傷了自己。火箭發射器的威力頗爲可觀，在幽暗的場景發射會拖曳出一條火線，其產生的逼眞效果足以撼動每個玩家脆弱的心靈。終極武器是一把使用電池的閃電槍，發射出的槍束只要不碰到建築物，則方圓之內的怪物群

利時間成了閃電肉串，眞所謂閃電一出，誰與爭鋒？

上述種種尙難以完全展現QUAKE的眞實感，但如果配上遊戲內建的音效，恐怕有人快要昏厥了。水底世界在這款遊戲裡佔了相當大的比重，很多關卡中的設計，水路甚至是唯一的過關途徑。下水之前記得先深呼吸，若是閉氣功夫不到家的話，很容易換不過氣或未及時游出水面而慘遭滅頂。當您十萬火急的浮出水面換氣時， id 爲您所準備的那一小段「就差一點點沒被水嗆死」的換氣音效，您覺得夠逼眞吧？眞懷疑 id 是否指派哪位可憐的工作人員，冒著生命危險地在即將溺斃的瞬間所錄製下來的…如果您欣賞這一段「垂死的掙扎」，那麼其他部份的音效也就不必多費唇舌了。正所謂由小看大嘛！



與 id 的衆多前作相比較，最大的改變在於QUAKE取消了地圖功能。針對這項較具爭議性



的改變，贊同或謂，如此一來將可大大提高玩家戰戰兢自行探索的樂趣與成就感；反對者則大概都是一些路痴型的玩家，由於「賴以爲生」的功能被取消以致造成舉步惟艱的困窘。然而，對於「痴」到最高點，心中無方位的玩家來說，即使再搭配上一條導盲犬又有多大的幫助？這項改變的效應若何，眼前難下定論，可預見的是，應該會有一部份的玩家因此而裹足不前。

遊戲進行中可隨時按下熱鍵開啓下拉式的命令列，在這兒不但逐步詳細記錄行進的過程，而且還能鍵入命令改變遊戲的設定。例如遊戲提供的十種解析模式可隨時利用命令列做解析度的更換，雖然QUAKE對於各式顯示卡的包容性甚高，玩家還是先使用特定指引測試一下，看自己的顯示卡能支援到何種顯示模式才好。當然啦！如果您知道遊戲的密技，也只能在命令列鍵入才會生效。

遊戲最低的系統需求是Pentium 60並配合8MB的RAM ，如果使用133或166來玩也不必得意得太過火，因爲程式會高度運用浮點運算器的每一分能力。於是乎，當程式「雄雄」遇到需大量做數學運算時，嘿嘿…哈哈…有沒有考慮換Pentuum Pro ？

缺少網路連線作戰的能力，雷神就會顯得很遜了。在QTest版本中的動態加入網遊戲的設計是一項很感人的善舉，因爲玩家能隨時進入遊戲摻一腳，而不必吆喝所有人等重新一起進入遊戲；在註册版中更以透過串列埠、IPX或TCP/IP的方式加入同步連結功能，使這項設計更臻於完備。玩家可透過撥號網路接上正在進行對戰的區域網或Internet與衆多同好比遜。據 id 透露，正計劃在往後的版本中加入可允許多數據機連線的目擊者模式（ spectator ），就請玩家們拭目以待吧！



群英會審 VER 2.1



由 DOOM 系列的創始公司 id 新推出的Quake ，每個關卡各具不同的特色，令人有急於一探究竟的想法，遊戲的程式設計及美工表現得頗具水準，是一款不可不玩的遊戲。



玩家們引頸期待的大作 QUAKE ，；逼眞的設計讓您如親身上陣，聰明的敵人更增加遊戲的娛樂性，配合上猶言在耳的語音，所展現效果已非禿筆可形容， Cyber 覺得只有豎起大姆指以示敬意。



id繼 DOOM 系列之後的最新力作，在整體的遊戲感覺上表現得非常逼眞，令人沈迷不已；不過在光線投射上有些怪異，而且在某些時候會有些延遲，雖然如此，但仍稱得上是經典之作。

設計公司：id software
發行公司：美商新美
遊戲類型：DOOM LIKE
發行版本：光碟
使用平台：Win 95/DOS
適用機型：486 DX4-100
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V/SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
售　　價：980 元
測試配備：PENTIUM-100 、16MB RAM 、 AWE 32 、 6X CD-ROM

REVIEWS





本文作者／莊振宇

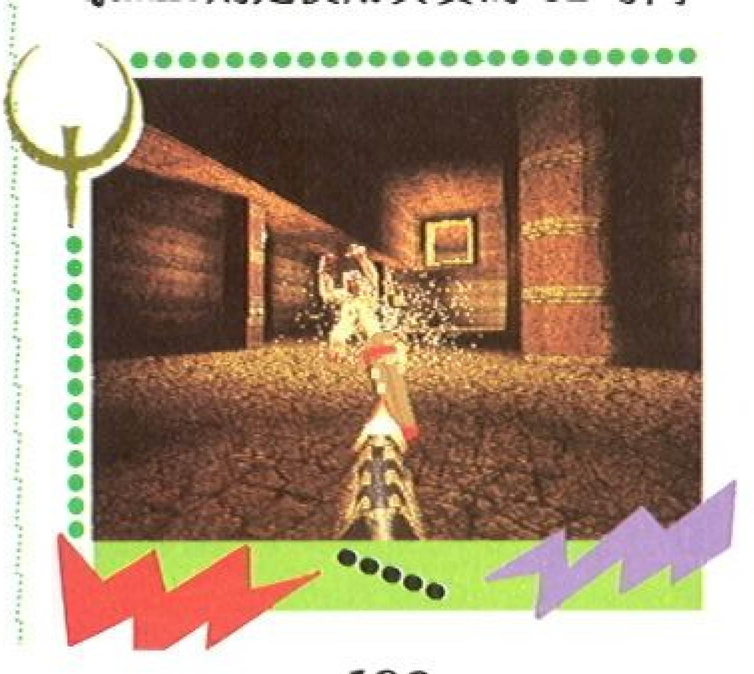
清晨四點，你接到一通緊急電話，在五點半時你已身在秘密基地之中。指揮官對你說：『這緊急事件是有關於我們的傳送裝置；當它完成後，我們就可以用它來瞬間傳送人與貨物。但是，有一個不明的敵人－目前我們以代號 Quake 稱之－利用這一個裝置將其部隊傳送到我們的基地進行殺戮。我們的科學家認爲 Quake 不是地球的生物，而是另一個空間來的；他們說 Quake即將派出眞正的大軍來到地球－無論所謂的大軍是什麼。你是我們部隊中最精良的人員，我們將派你去出此一反攻任務：找到 Quake ，並將其除掉！』

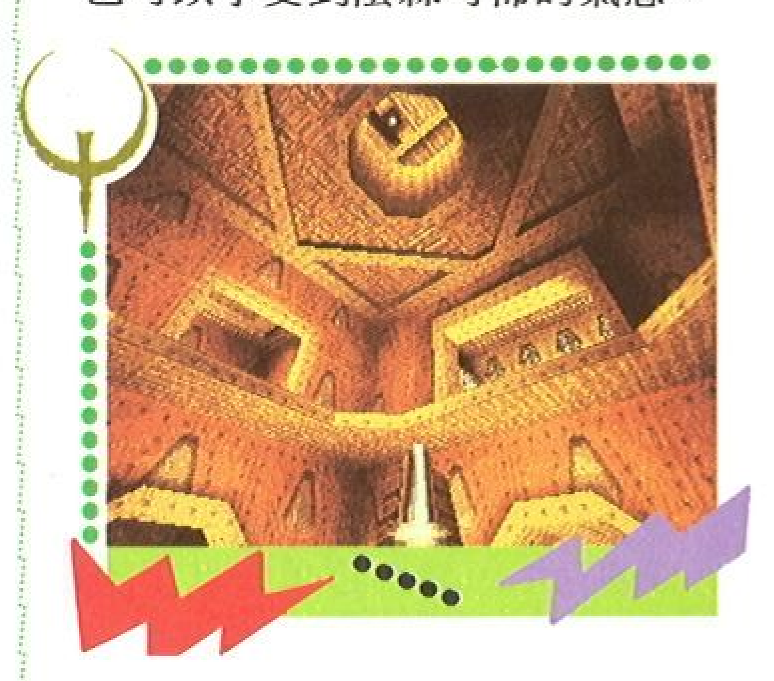


在你離開基地後，你聽到基地方向傳來了一連串的槍聲。『該死！ Quake 的動作眞快！它一定是知道了我們的反攻計畫，所以先下手爲強。』現在，反攻任務的有關人員全數被殺－除了你之外。現在，你必須要到基地的最深處，找到傳送機，也許，你能夠與 Quake 面對面地進行生死殺戮。

雖然說 id Software 一向做出來的遊戲都相當受歡迎，但是遊戲的故事都好像有一點牽強，而且都大同小異。上面所述的是Quake原版手册中的故事，拿來與 Doom 的故事對照一下，筆者發現都是〝怪物從傳送點不斷出現…〞之類的故事，毫無新意。不過，反正這是一個動作遊戲，故事的好壞沒什麼關係，要是這是一個 RPG 遊戲的話，筆者就連評都不會評這個遊戲了。

Quake是一個第一人視角的動作遊戲，與 Doom 相似，但是Quake的 3D 引擎比起 Doom 來要強上好幾倍。這一個遊戲是眞正的 3D ，也就是說遊戲有〝高度〞的設定。不知道玩家在玩 Doom 的時候，有沒有發現遊戲的場景都只有一層；換句話說，姑且不論在 Doom 裡面有高低地形，可是卻從來沒有好幾層同時都可以走的通道，而且主角從很高的地方掉下來都不會有損傷，這是因爲 Doom 的程式寫法只有計算 XY 兩軸，而高低的地形只是利用圖形的障眼法做成的。Quake則是使用眞實的 3D 引擎，玩家可以發現， Quake 的場景比 Doom 更加複雜，因爲它的場景有好幾層的通道，所以既使像筆者這種玩 Doom 的高手，在玩本遊戲的時候都會迷路。不過， Quake 增強的 3D 引擎所製造出來的場景相當壯觀，玩家可以看到充滿中世紀風味的建築，也可以享受到陰森可怖的氣息。





Quake依照 id 的慣例是先推出Shareware版，然後玩家註册之後便成爲正式版。遊戲共分爲 4 大舞臺，Shareware版的只有第一個舞臺。玩家如果想要買正式版，可以直接跟 id 註册，或是到店裡去買；筆者認爲到店裡買比較好，因爲 id 將他們以前推出的所有遊戲都放在一片光碟上，但是全部都被鎖住，玩家可以用特價與 id 買秘碼來解開遊戲，算是相當值回票價。

Quake可以依照顯示卡的能力，提供各種不同的顯示模式，玩家可以依據電腦的速度來調整



適當的模式。在筆者的 Pentium 166+16MB 記憶體下跑時，最高能夠跑得流暢的解像度是360×400，但是筆者將遊戲載到 Pentium Pro 200 的機器之時，速度卻沒有提高多少。筆者仔細的閱讀了遊戲目錄下 Readme 的檔案，才發現是 Pentium Pro 200 本身的問題，原來 Pentium Pro 的內定寫入顯示卡的速度很低，只要玩家依照指示，去 Download 一個程式，就可以將速度調爲高速。當筆者在載入該軟體後，再一次於200 Pro的機器上執行，發現將解像度提高到800×600都相當順暢。套用一句美國遊戲雜誌常說的話，如果玩家有好配備，本遊戲玩起來就相當好玩；若是玩家的配備不好，則本遊戲不玩也罷。

Quake的一個大缺點，就是整個畫面的配色太過昏暗，而且背景的聲音太過消沉，讓筆者玩起來感覺相當差，有時候玩久了心情會不好。雖然說遊戲宣稱光源投射是它的一大特色，但是筆者認爲卻是它的一大敗筆；玩家在遊戲中確實是可以看見光源照亮附近的牆壁，但是沒有照到的地方卻是好像一塊肉被烤焦了一樣黑如木炭。而且好玩的是，只要玩家走到那一個地方，整個畫面就會昏暗無比。光源效果雖然能夠增加遊戲的眞實度，但是像Quake這樣誇張的光源效果，反而破壞了遊戲的感覺。

筆者認爲，Quake 最好玩的方式不是單人模式，而是多人連線模式。Quake 支援到 16 人連線的功能，如果說玩家能夠找到有 16 臺機器的網路，就可以大家互相廝殺。Quake 提供一般IPX網路連線、TCP/IP 連線、以及直接電纜線連線等方式，不但讓玩家可以來 LAN 上面玩，還可以經由國際電腦網路來廝殺。看來，以後若要與千里之外的朋友玩一場的話，就不用擔心鉅額的電話費了。



在音效方面，Quake 做得相當不錯，遊戲使用 16 音軌立體聲的方式撥放，充份表現出了音源的方向及遠近感，玩家可以依怪物的聲音就斷定它在什麼地方。本遊戲沒有音樂，但是如果玩家將遊戲 CD 放入光碟機的話，可以在遊戲進行之時聽到 CD 中預錄的音軌，但是那些音軌所錄製的都不是音樂，而是一些效果音效，例如古堡的轟轟聲，走廊的迴音等聲音；雖然說對於遊戲的效果增加不少，但是聽久了也會覺得吵。筆者認爲，遊戲還是要加一點音樂感覺起來比較好，像 Quake 這樣沒有音樂，玩起來還挺怪的。



綜觀本遊戲之優缺點，筆者還是認爲這一個遊戲會襲捲臺灣的市場，再度興起一場腥風血雨的殺戮。本遊戲的推出將是公司老板的一大惡夢，因爲辦公室的電腦都會被員工拿來玩 Quake。

群英會審 VER 2.1



強大的 3D 引擎，加強了遊戲場景的變化，使玩家能夠眞正的溶入遊戲中，在音效方面採用 16 音軌立體聲撥放，將血腥的氣氛充份顯露出來，遊戲配色暗沈不明，給人不好的感覺。



CYBER 90

DOOM Like 之始祖又一新作，爲此類型之遊戲立下了一個新的里程碑，眞實的 3D 引擎運用，讓場景的表現更顯出色，也讓遊戲呈現出前所未有的眞實感；網路連線的功能，更創造遊戲的高峰。



DRAGON 92

DOOM Like 遊戲中的最新力作，由於可支援多達 16 人的連線功能，將使得本遊戲能再度掀起遊戲界的風暴，喜好此類遊戲的玩家可不要錯過。

設計公司：id software
發行公司：美商新美
遊戲類型：DOOM LIKE
發行版本：光碟
使用平台：Win 95/DOS
適用機型：486 DX4-100
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V/SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
售價：980 元
測試配備：Pentium-166、16MB RAM、ATI Mach64、SB16/US ACE、6X CD-ROM

REVIEWS



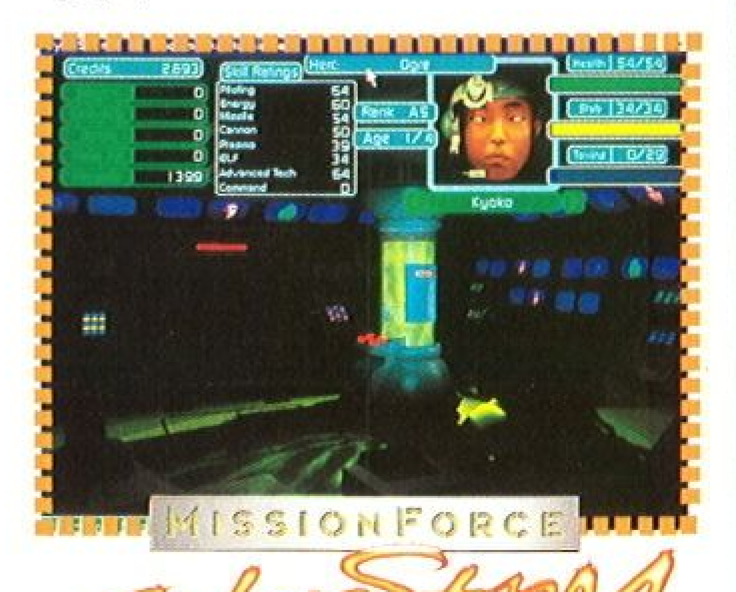


機甲風暴

本文作者／Y.M.J

SIERRA最近似乎較喜好製作續集和相關題材的遊戲，而筆者這回要爲各位介紹的『特殊部隊--機甲風暴』（Mission Force-Cyber Storm，以後簡稱MFCS），就是一個以著名的『機甲神兵』（Earth Siege）爲基礎所製作的戰略遊戲。

MFCS共使用一片CD，裡面用到的空間約有300MB左右，此外還附贈一片在對戰時讓另一名玩者使用的CD，這眞是個非常體貼玩者的作法。基本上MFCS是以WIN 95爲遊戲平台，以滑鼠和熱鍵來進行遊戲。由於MFCS使用DIRECT-X的影音整合技術，因此只要一片聲霸卡便可享受到高品質的音樂與音效（音樂有些是來自『機甲神兵2』，反正它們是同一家人嘛…）；不過若您的系統先前已安裝有DIRECT-X，MFCS似乎就不會主動幫您安裝遊戲所需的DIRECT-X 2.0，導致遊戲中完全沒有音效，這是玩者們需要注意的。此外，MFCS還支援直接連線、數據機和網路的雙人對戰模式。



MFCS的故事主題仍是建立在人類與CYBRID的衝突上，但時代背景早已不是『機甲神兵』時代的地球爭霸戰，而是描述在遙遠的時代之後，人類與CYBRID在更廣大的宇宙中爭奪各星系的戰爭。玩者所扮演的是被巨大的企業組織－UNITECH所聘僱的指揮官，負責指揮一支類似傭兵的HERC部隊。玩者可藉由完成任務來獲得金錢，並用這些金錢來添購更強力的HERC及武器，或是替駕駛HERC的生化人進行虛擬訓練以提昇其能力，以期能完成摧毀CYBRID指揮中心的艱鉅任務。遊戲中共包含三個星區，當玩者摧毀CYBRID的指揮中心後，便自動進入下一星區，如此直到遊戲結束。玩者的良好表現可換來積分和晉升，高官階可讓玩者能購買更高級的HERC和武器裝備，而若玩者的表現不佳，也可能會被UNITECH炒魷魚而GAME OVER。

遊戲的介面大量使用3D成像的圖形、區域動畫和語音，老實說，設計得實在是相當漂亮！整個基本介面大致分爲四個部份：購置、修理和處理各式武器裝備的HERC區，製造、醫療和進行虛擬訓練的生化人區，和選擇任務及提供線上HELP的指揮官室。玩者首先需準備好自己的HERC部隊和所需的生化人，將生化人『連接』到HERC（等於是指派）上後，便需選擇任務。MFCS的任務設計得比較特別，除了四個讓玩者賺錢用的固定採礦任務之外，大概還會有四個系列的一般任務，玩者每完成其中的一個任務，便會跳到該系列的



下一個，難度和酬勞也都隨之漸次提高。以上的這些任務都是爲了讓玩者賺錢和提昇階級之用，爲了達到目標，玩者當然可以儘其所能的練功，不過每個任務都需花費一個到三個月不等的時間，而各生化人的生命時間也都是有限的，玩者如果撈得太久，生化人可能都會『老死』，這也算

是遊戲對練功的一個限制吧！

身爲系列中唯一的棋盤式戰略遊戲，MFCS的製作群確是花了相當大的苦心。首先MFCS中的敵我HERC數量頗多，它們不但都是全新的造型，而且都有精美的結構圖和3D外型，這些也都被充分地利用在裝備畫面和戰鬥時的SHAPE上。而且MFCS設計了相當多的武器和特殊設備供HERC加以裝備，這些武器裝備的組合也都符合一些眞實的規則，如特定的裝備會降低極速、裝備過多耗能高的武器會導致能源消耗過度…等等。



MISSION FORCE CyberStorm

終於到上戰場的時候了，MFCS是以戰略模式爲主，因此整個模式和介面設計得相當漂亮，極具整體感。MFCS的戰鬥地圖是由具高度的六角格組成，各六角格的圖形和配置可充分表現出該行星的地表組成和氣候；地形的種類影響通過所需的移動力，而地表的高低起伏和聳出的物體也具有實質的視界影響和防禦效果。在某些地形下，玩者更可下令HERC蹲下以避開敵方攻擊，地形圖本身則可做極多段的放大縮小。MFCS利用 WIN95 的多工特性來處理移動，玩者將可下令某一HERC移動，並在該HERC移動到一半的時候再去對其他HERC下令。在戰鬥效果方面，武器發射、擊中和摧毀等效果直接在地圖上處理，因此整個節奏還算明快，不過除了大範圍的飛彈和榴彈砲之外，並沒有什麼特別驚人的武器效果。

在攻守計算上，MFCS的護盾和機體部位都分成六面來計算命中，若遭到攻擊便會有相對的損害效果發生；若護盾和裝甲都被擊穿，便會破壞武器裝備和損傷機體，當維生系統或整個機體都被摧毀時，玩者便損失了這部HERC。此外，留下適度的行動力可以自動反擊、玩者可自由調整護盾的集中面、可對生化人注射藥劑以暫時提昇其耐久力或屬性（注射太多會中毒死亡）以及精確的索敵計算等設計，都增加了MFCS的遊戲性和深度。敵方AI 調整得不錯，既不太賤也不太聰明。由於戰鬥模式下亦可存下遊戲進度，只要玩者耐心培養武力並謹慎的戰鬥，MFCS並不算是一款很難的遊戲。



MISSION FORCE CyberStorm

筆者認爲MFCS還算是個很不錯的系列作，它在聲光效果上都相當用心，也顧及到戰略遊戲應有的深度和遊戲性。它最大的缺點就是太過沈悶，任務與任務之間完全無過場和故事連接，一切的戰鬥都只是爲了錢，叫玩者玩到最後不知戰鬥是爲了賺錢還是爲了打倒 CYBRID 。筆者推薦MFCS給『機甲神兵』系列的忠實擁護者和科幻戰略遊戲狂，如果您不喜歡毫無劇情或是過於沈悶的遊戲，筆者建議您還是去打打『電腦戰機 VIRTUAL ON』比較過癮。

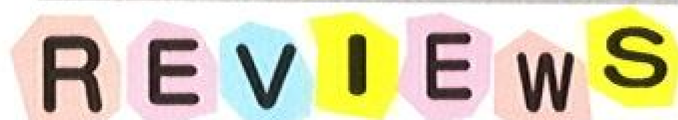


MISSION FORCE CyberStorm

群英會審 VER 2.1

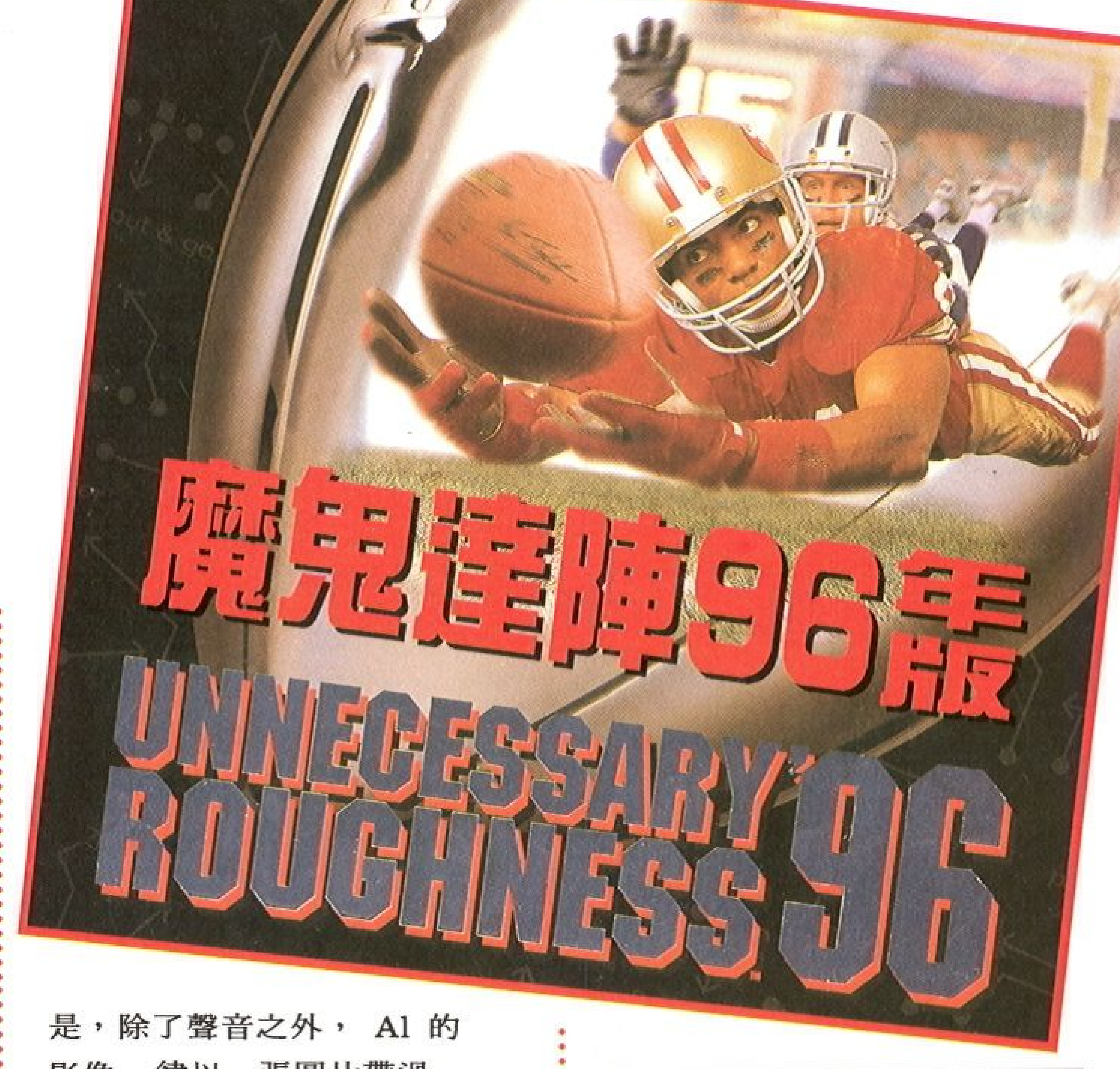
 COW BOY 82	 CYBER 87	 DRAGON 84
由於使用的是高品質的影音整合技術，整個遊戲所呈現音質效果自是不在話下，而由3D 成像的圖形以及完美的介面設計所構成的畫面，更是相當的漂亮，唯劇情過於沈悶是較爲不足的一點。	遊戲最大的敗筆在於劇情的簡陋，導致任務進行時缺乏故事來串連，但不論聲光、場景、美工、企劃的工夫可一點都不含糊，或許設計時著重戰略，而覺得不需太多的劇情來贅述吧！	以 ES 系列爲背景的戰略遊戲，其聲光效果頗爲突出，而戰鬥公式及 AI 也表現頗佳，只是較缺乏劇情連貫，而且遊戲重心偏離了原先的目的，算是較可惜之處。

設計公司：SIERRA
發行公司：第三波
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟×2
使用平台：WIN 95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：WIN 相容
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
售　　價：1350 元
測試配備：Pentium-120 、16MB RAM 、ET-4000 W32P 、SB-16/GM 、4X CD-ROM

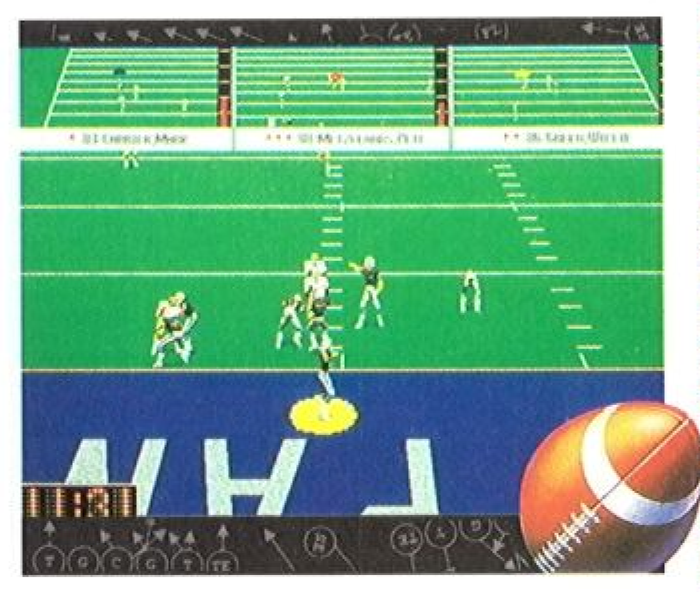




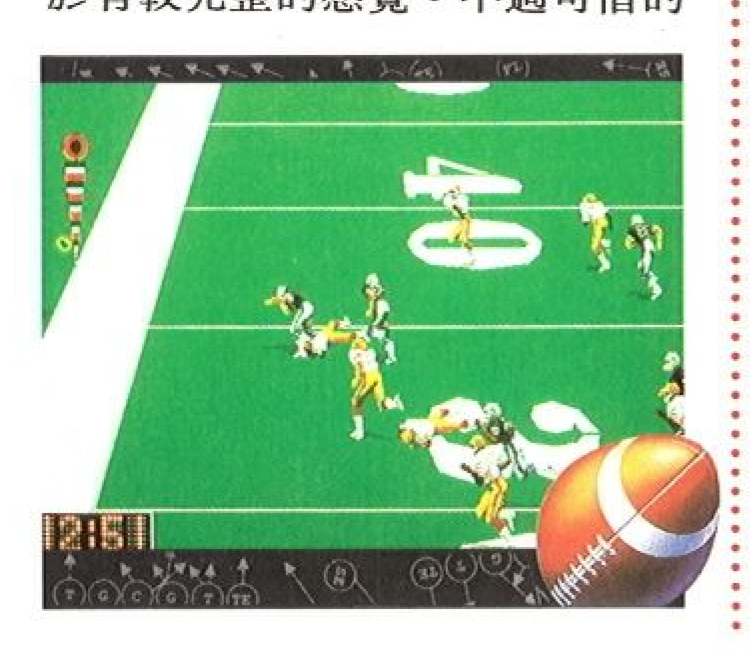
本文作者／陳俊弘



魔鬼達陣96年版



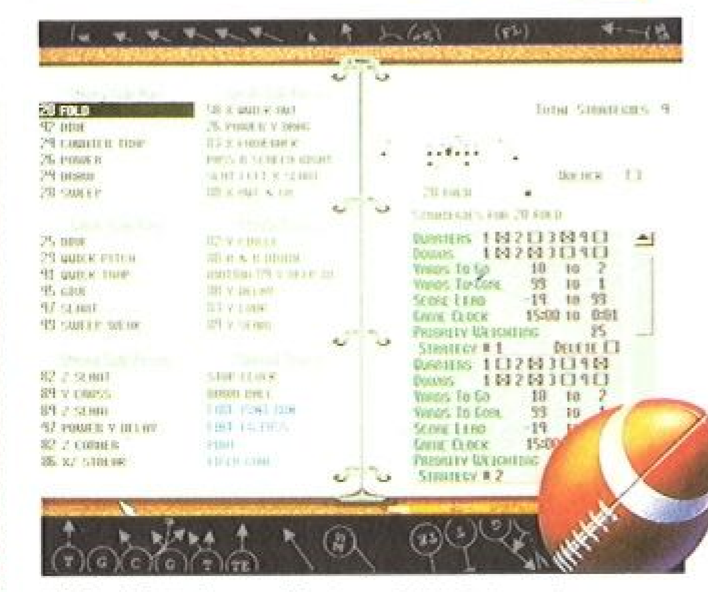
魔鬼達陣 96 年版（Unnecessary Roughness '96，以下簡稱 UR96），是由 ACCOLADE 公司所推出同系列作品的第三集。對於 UR 這個美式足球系列遊戲來說，精緻的高解析圖形一直都是它的最大賣點，它也是第一個能讓玩者從電腦螢幕上清楚看到球員背號的遊戲。UR 的另一個特色是，在遊戲中球賽賽況的播報，延請了有名的播報員 Al Michales 來助嘴。Al 是 ABC 公司美式足球節目“Sunday Night Football”的主持人，看過的球迷對此公的功力應毫無懷疑。在 UR 及 UR95 這兩個前作中，Al 的語音被遊戲斷斷續續的播放技巧給糟蹋掉了，或許是玩者的反應終於有了回應，此次 UR96 的語音播放終於有較完整的感覺。不過可惜的是，除了聲音之外，Al 的影像一律以一張圖片帶過。



NFL 的球員年鑑

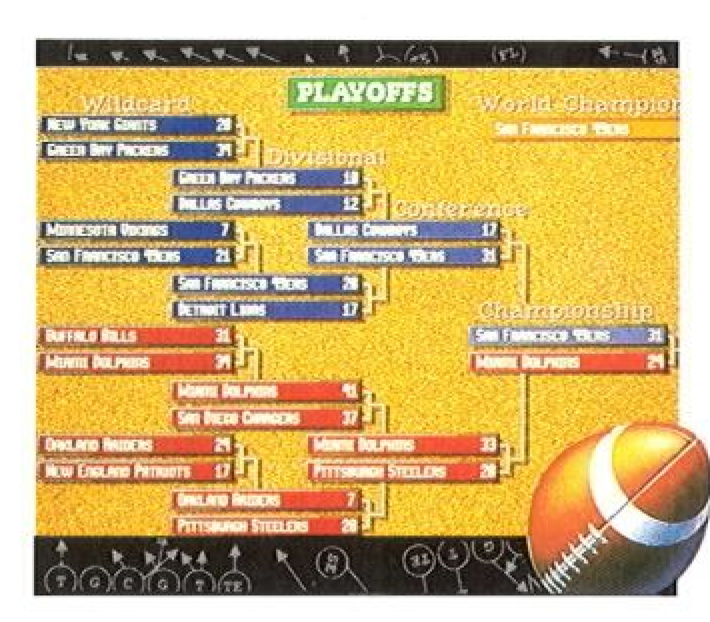
除了 Al Michales 之外，UR96 此次還邀請到了曾經擔任四次超級盃裁判的 Jerry Markbreit 來監製，並且爲遊戲錄製了其中裁判的影像，擔任跑龍套的角色。在「名人陣容」這個部份，UR96 算是蠻堅強的了。本遊戲有 NFL TEAM 及 NFL PLAYERS 的授權，同時延續前作的設計，將 NFL 中近 1500 名的球員生平資料給收錄進來（前作收錄了約 1400 名）。在這部份就像是一部 NFL 的球員年鑑一般，其實就算是衝著這個設計把它買回家，也算是值得的。

或許是以前的圖形表現本來就很棒了，此次 UR96 的圖形部份反倒是沒有能讓筆者有興奮之處。在球員動作的圖形表現上，筆者認爲還有許多加強的餘地，像是球員在 Touch Down 時的激動表現，就頗嫌潰乏。球員的各式動作若能再做的更細膩一點，將會讓這個遊戲的圖形得到更高的聲譽。U 系列的遊戲視角一向是相當活絡的，尤其前作中「頭盔視角」的設計堪稱一絕。UR96 除了包含前作的各項設計外，還增加了一個「動態視角」，這是一個像是電視轉播的方式，讓畫面看起來更具動感。分割畫面的設計在此代中仍然存在，這是一個另筆者相當激賞的功能，可以讓玩者迅速的掌握賽場上每一個球員的動態。

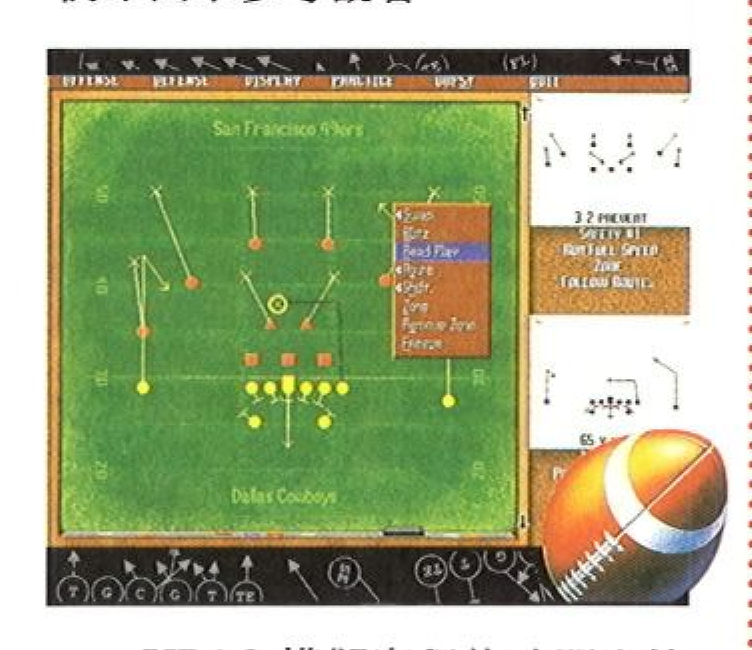


可自行組隊參賽

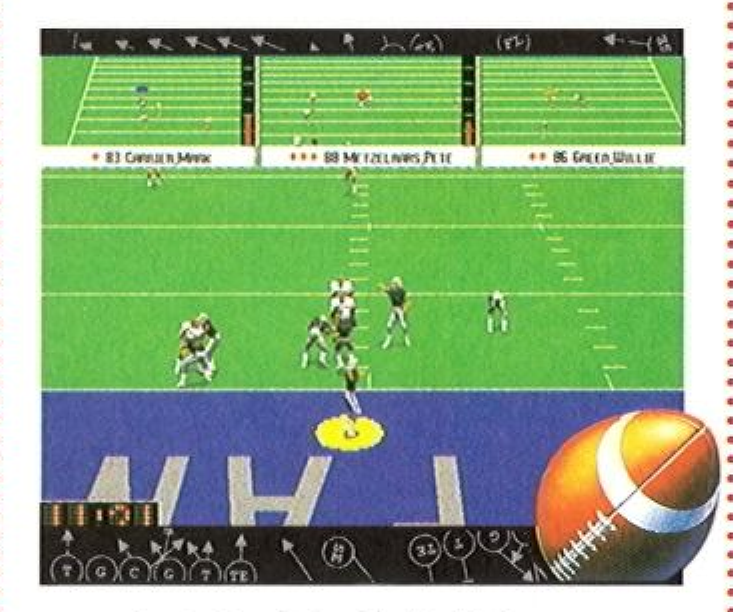
如果你是一個喜歡玩教練模式的玩者，那麼你將會發現 UR96 中內建的戰術實在是少得可憐，只有幾個較常見的基本型。連踢發球時，都只有一種隊形可供選擇。不滿足的人可以利用遊戲的編輯模式中，所附的戰術編輯器來構建新的戰術，可惜的



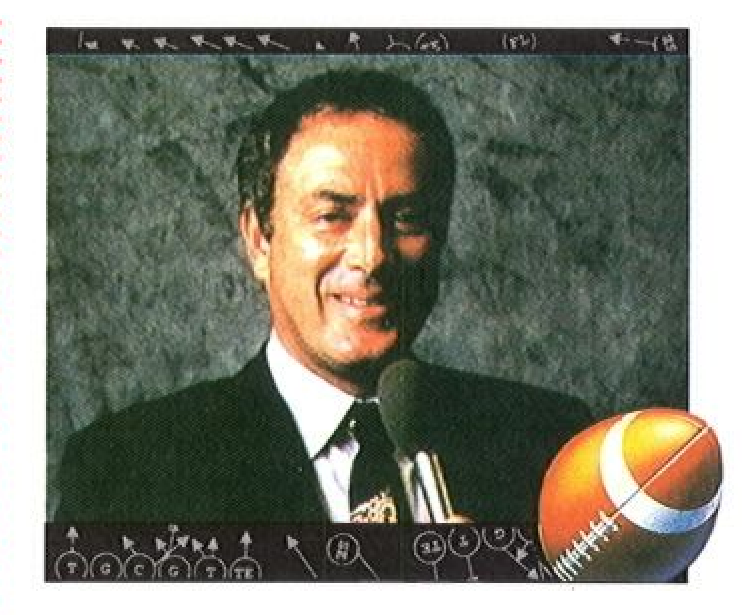
是這個編輯器功能實在有限。在UR96中的編輯模式中，玩者可以自行編輯球隊、球員及聯盟，創造一個屬於自己的美式足球天地。另外在標準的賽程中，UR96設計有完整的NFL賽程及超級盃，在去年新加入的兩個新隊伍及新的比賽規則都有被包含進來。在遊戲的經理模式中，玩者可以在球季中進行交易球員、選秀、調整其薪資等設計。球員的賽事記錄也會被累計下來，這些資料可以利用印表機來把它們印出來參考觀看。



UR96模擬賽程的時間之快，讓人不得不懷疑其擬眞度，事實上在電腦模擬比賽的賽程中，也常會出現有四五十分的比數。不過話說回來，一場模擬賽只需花掉約15秒的時間，對於沒什麼空閒的玩者來說，倒是一項頗爲不錯的設計。遊戲的AI程度算是中庸的，應付一般玩者來說算是夠用了。每一個球隊打球的特色在UR96中表現得並不明顯，所能見到的，也只有球員單項實力之間的差異而已。除外，在動作模式中傳球接球的部份也稍嫌難了一點，雖說遊戲提供了三個難度來選擇，但對手指頭不靈活的玩者來說，在進行動作模式時吃憋是一件可以預期的事。

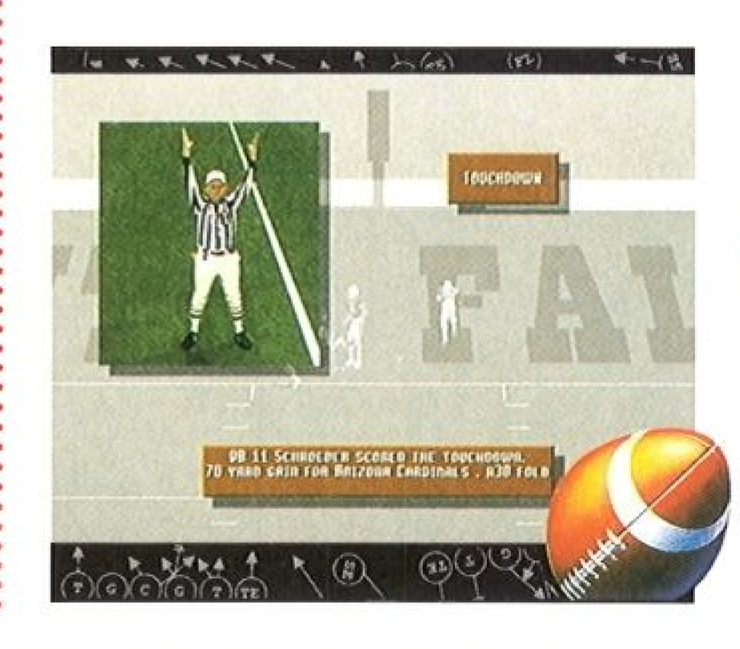


在氣氛掌握的表現上，UR96可眞說是表現得非常差勁。球賽的進行從頭到尾沒能聽到什麼背景音樂不提，觀衆熱情的回應都不知道跑到哪去了。這對於一個模擬激烈運動的遊戲來說，實在是一個相當大的致命傷。



好不容易把前作語音斷續的問題給改進了，沒想到反在此處出了紕漏，實在是一件蠻可惜的事。

仗著平易近人的遊戲內容、快速的模擬及簡單的戰術設計，對於那些美式足球遊戲初入門者或是沒有太多時間的人，UR96可以說是最好的選擇。但在另一方面，對於一個續集遊戲來說，UR96本身並沒有什麼太大的長進，甚至還有點退步之處。相對於其它同類型遊戲不斷有優異的表現，UR96可眞需再加把勁，否則其市場優異性可能很快的就會被其它遊戲所取代了。

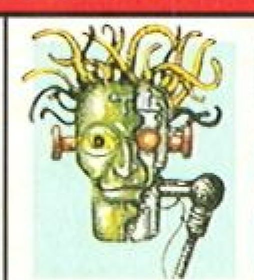


群英會審 VER 2.1



COW BOY 76

以精緻的高解析度而聞名的UR系列，在此款96版的出現而繼續維持此項特色，另外增加的球隊編組功能，使玩膩現有球隊的玩家有了自行編組的樂趣。



CYBER 83

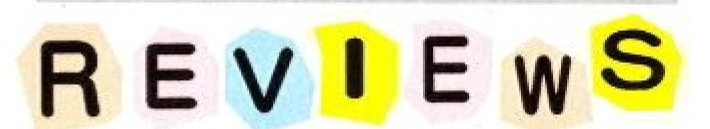
對喜好美式足球的玩家們，這套UR96可說是相當值得收藏，光是NFL中的球員資料，相信就夠讓您樂翻天了，但在竊喜之餘，對遊戲的小缺失，可就要多加包涵囉！



DRAGON 78

Accolade所出品的美式足球遊戲系列之最新版，收錄了極完整的球員資料是其最大特色，圖形表現相當不錯，但音樂部份就令人嘆息，讓整個遊戲表現失色不少。

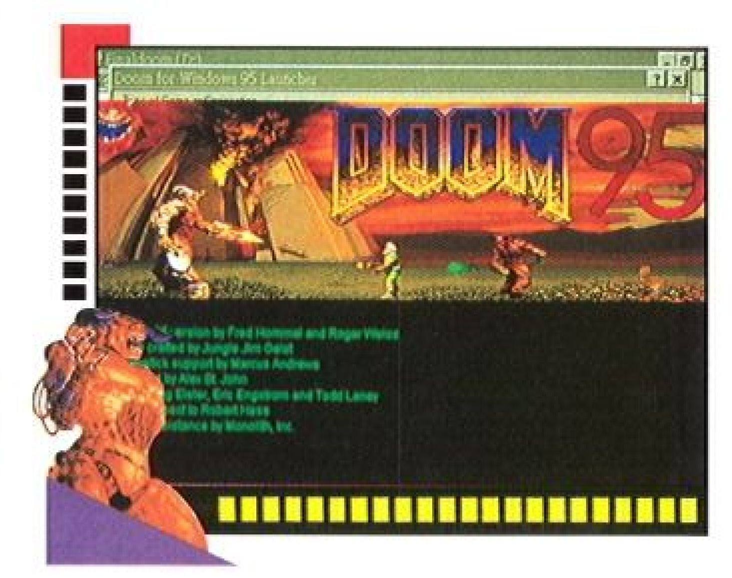
國外發行：ACCOLADE
國內發行：ACCOLADE
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95 3.1/DOS
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S/G/P
顯示模式：SV
操作界面：M/K/J
密碼保護：無
遊戲售價：不詳
測試配備：P-120、16MB RAM、4×CD-ROM



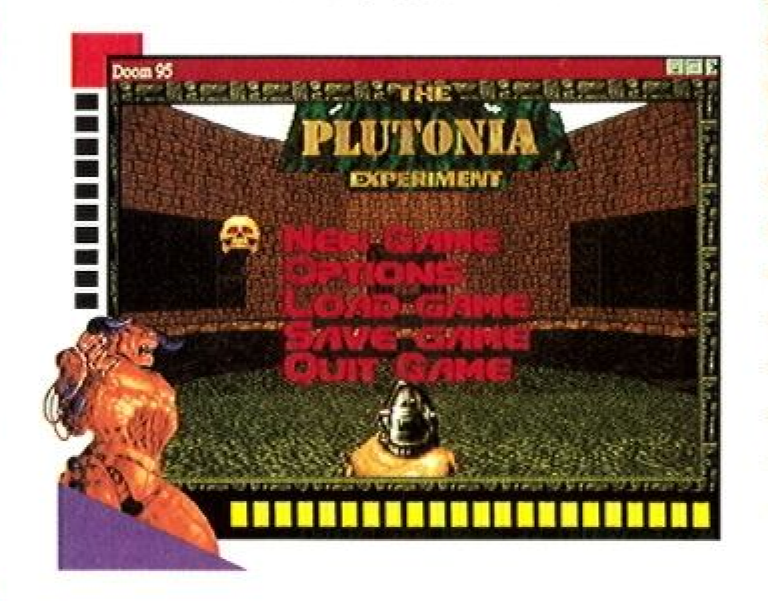


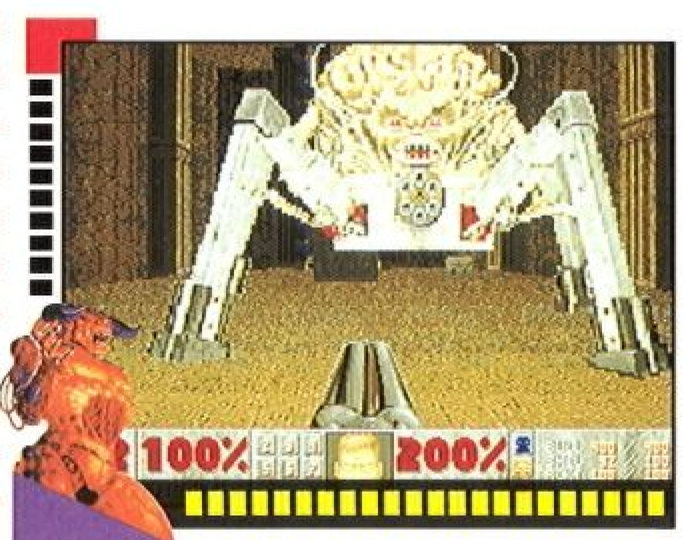
本文作者／LYC





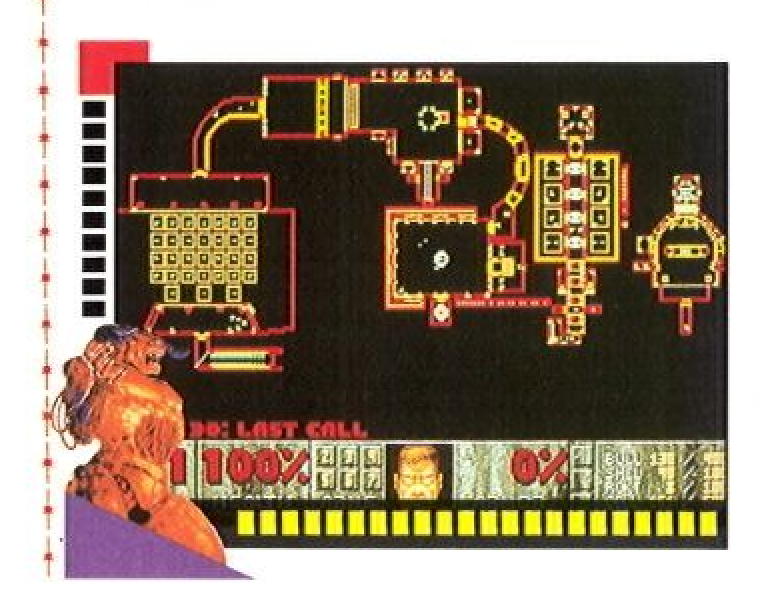
自從毀滅戰士在遊戲界掘起之後，不僅國內外的玩家都紛紛負起消滅怪物的任務，就連各家遊戲公司也一窩蜂地跟著製作類似的遊戲，其中較受好評的則有『死星戰將』、『毀滅公爵』等，甚至遊戲界還爲其劃分出一個專門的類型： DOOM LIKE 。不過隨著科技的進步，戰將及公爵都已經能夠上天下地、跳躍飛行了，只有我們的毀滅戰士還是只能以平面的方式來作戰，有點趕不上時代了；因此在經歷了無數的征戰之後，面對著新一代來勢洶洶的挑戰者，毀滅戰士也只好準備告老還鄉了。id爲了讓新的戰士與老邁的毀滅戰士劃清界線，還取了新的名字－『QUAKE』（國內翻爲雷神之鎚）。因此以下筆者所奮戰的『終極毀滅戰士』（ FINAL DOOM，以下簡稱 FD ），應該是毀滅戰士系列的最後一役了。





FD 是以毀滅戰士 2 之 1.9 版爲基底而重新編輯關卡的毀滅戰士系列，在遊戲光碟中一共收錄了兩個完整的劇本，分別是陰間的實驗（ PLUTONIA ）及異星邪魔（ EVILUTION ）；每個劇本都有 32 道關卡，而其中 30 關爲正常進行時的關卡， 31 及 32 關則是隱藏關。由於 FD 只是重新編輯關卡而已，所以武器、物品及怪物等都與 DOOM2 相同，只是某些怪物會變得更強悍、射擊的火球、能源彈時也更爲快速，像筆者就相當痛恨 Former Commamdo （拿著鍊砲的胖子），因爲其鍊砲的射速變快許多，打起來相當痛，而且又經常在很遠的地方便開槍射擊，只要一不小心，連怎麼被打死的都還不知道。

既然以此兩個劇本爲結束作，很多玩者會認爲 FD 在關卡上必定有所特殊之處。事實上 FD 的場景看來的確是用了不少心血製作，幽深的黑暗山谷、熾熱的地獄深處、血腥的青石祭壇、曲折的洞窟隧道，表現出整個遊戲詭異的氣氛。至於機關方面，製作人員也發揮了相當的巧思，像是限時關閉的門閘，連續跳躍的高台、遠隔操控的機關、碰觸啓動的陷阱等，與之前的版本相比較之下，不僅更爲複雜，同時也更惡劣，往往在你不知不覺中，就踏上了通往死亡的陷阱。說眞的，筆者倒蠻佩服編輯關卡的人



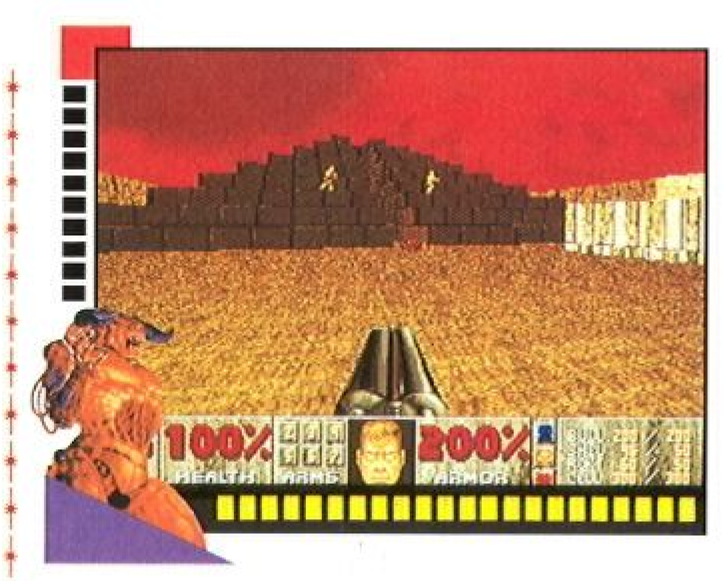
員，能在有限的製作環境下勾勒出徐徐如生的地獄，讓玩者有恍如眞實地置身其中的錯覺。不過有些機關的佈置極爲嚴苛，像是某一關有個限時機關，當你扳動槓桿使高台下降後，必須在極短的時間內衝上高台，但筆者試了許多次之後，覺得這眞是折騰人；如果有兩人以上連線同時遊戲的話，或許會比較輕鬆吧！



就這兩個劇本而言， PLUTONIA 的難度偏高，已經接近到相當誇張的程度，雖然各項強力武器在早期的關卡便可以拿到，但是敵人的攻擊火力也非常旺盛，幾乎很難以正常方式過關。像有一關名爲 Hunted 的關卡，主角一開始時便被丟在一個類似希臘神話中牛頭人的迷宮中，而敵人竟然是一堆 Arch-Vile（能使用聚氣攻擊及復活法術，而且行動極爲快速）！拜託，一般情形下遇到一個就夠頭痛了，竟然還得在迷宮中對付一大群！要不是懂得利用地利的話，不用無敵是很難過關的，還眞的是名副其實。相對地，筆者就比較欣賞 EVILUTION ，雖然敵人也蠻多的，但是大多數是脆弱的人類，所以打起來會比較輕鬆，也比較會有快感。人類型的敵人還有另一個特點，就是被擊倒後會留下彈藥，因此在彈藥補充上比較不虞匱乏。不過比整體難度而言，FD 確實是複雜了一些，如果不是毀滅戰士的老手，很可能會常陷入困境之中。

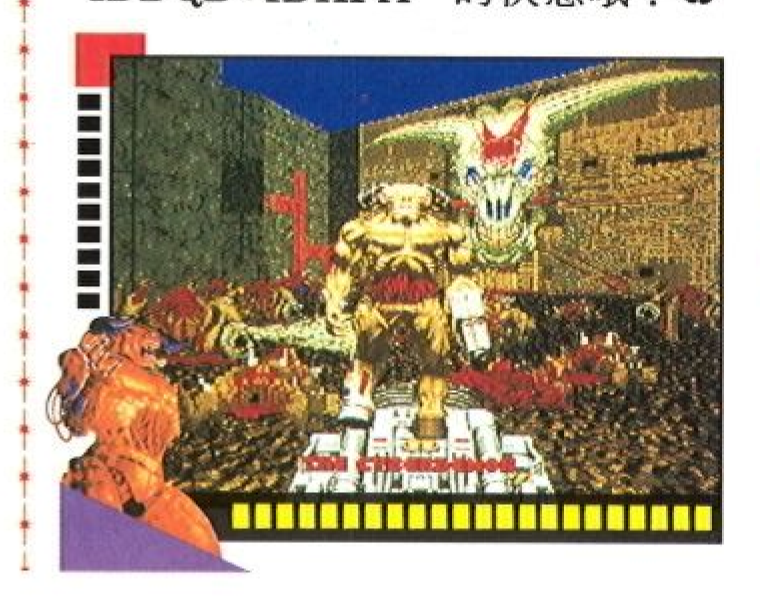


爲了趕上潮流， FD 除了原先的 DOS 版本之外，也支援了 WIN 95 及其網路功能。以筆者的 486 DX2-66 、 16MB RAM 配備，在 WIN 95 下執行有點吃力，進入遊戲時足足等了近三分鐘；雖然可支援 SVGA 之高解析模式，但是速度會變得奇慢，完全失去了遊戲的感覺。如果用 PENTIUM 以上的機器來執行的話，效果應該會比較好吧！在

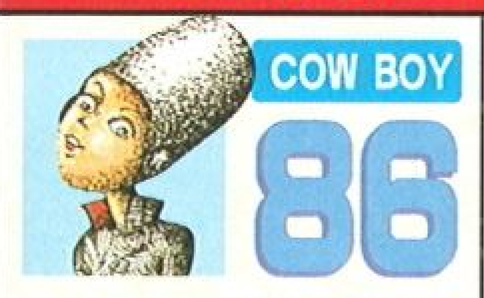


WIN 95 的執行程式上還可直接選擇進行劇本、怪物強度等，比起 DOS 版下還得自行到遊戲目錄下進行，算是較方便玩家的作法。至於連線的效果則不甚理想，或是電腦的等級不夠高吧！可是比起以前在 486 DX-33 下便可以順暢執行的情況，令人不禁感嘆 WIN 95 眞是令人傷腦筋哦！

在死星戰將、毀滅公爵及雷神之鎚陸續推出之下，平面式的 FD 眞是令人感到有點追不上時代了；不過如果你只是單純追求殺戮的快感，又沒有較高級的機器配備及技術的情形下，試試本遊戲，或許可以讓你再度沉溺於 IDDQD+IDKFA 的快感哦！

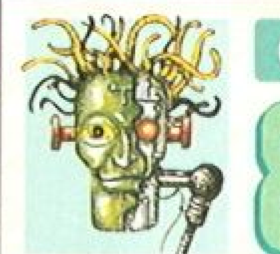


群英會審 VER 2.1



COW BOY 86

由毀滅戰士 I 爲基底的戰士系列，在重新編製的關卡中加入了許多天馬行空的場景，而遊戲的困難度則大幅提高了許多，是一款不需較高設備的遊戲。



CYBER 82

場景的表現的確匠心獨具，能憑空勾勒出詭異的環境，即使是玩遊戲也讓人有毛骨悚然之感，而關卡的設計難度頗高，若非眞有兩把刷子，想要全身而退可也不是件易事。



DRAGON 82

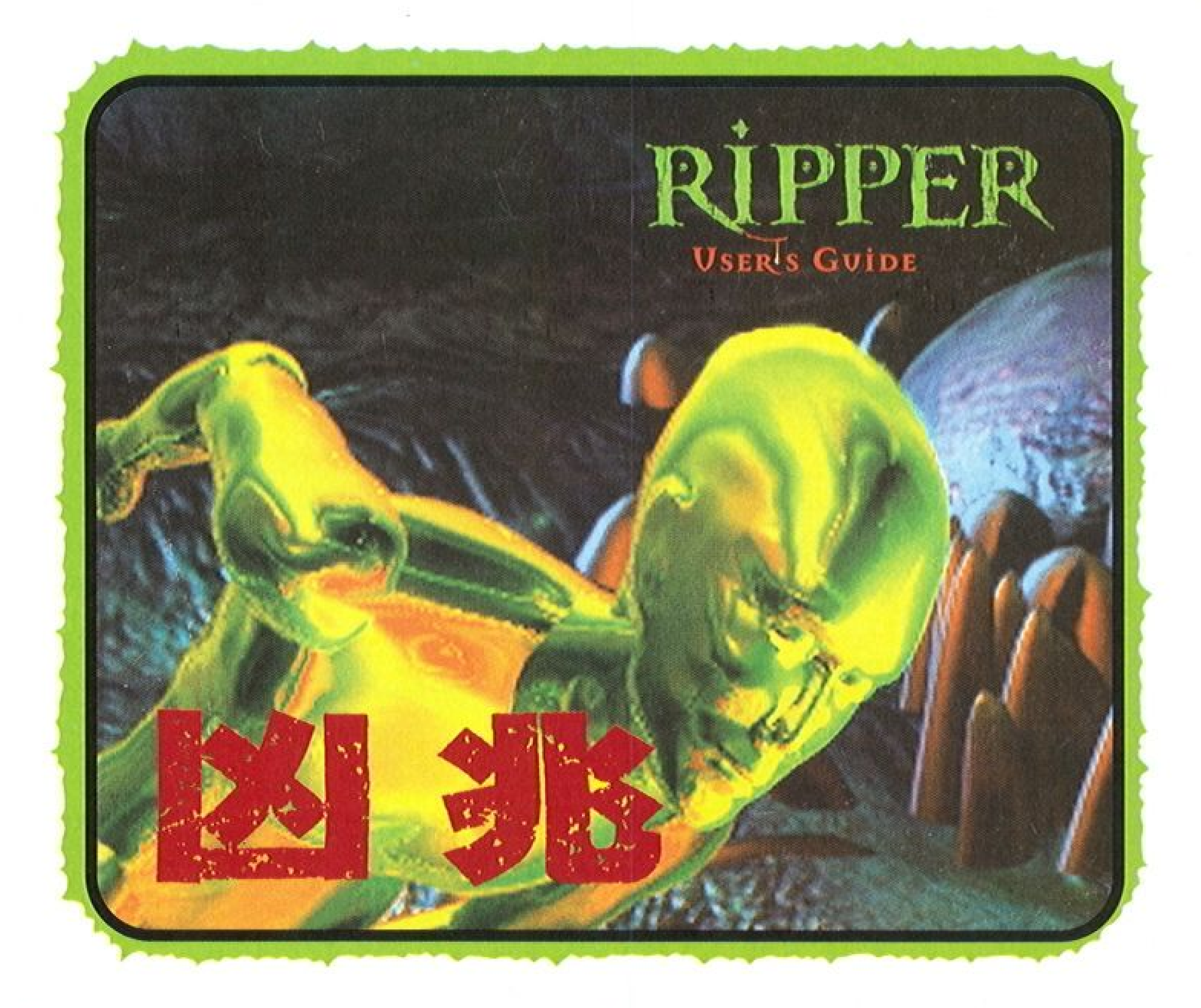
DOOM2 系列的最後作品，在整體架構上並無多大改變，不過兩個精心設計的關卡劇本，仍具有相當的可玩性，可滿足不太挑剔聲光效果只講求殺戮快感的玩家。

設計公司：id SOFTWARE
發行公司：美商新美
遊戲類型：DOOM LIKE
發行版本：光碟
使用平台：WIN 95/DOS 5.0 以上
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB/4MB
支援音效：S
顯示模式：SV/V
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
售價：890 元
測試配備：486 DX2-66 、16MB RAM 、 ET-4000W32P 、ULTRA SOUND 、 2X CD-ROM

REVIEWS



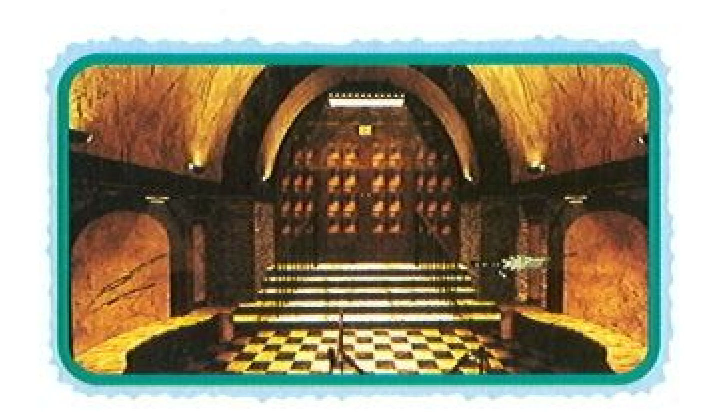
本文作者／莫問



若要指出誰是史上最著名的殺人狂，我想除了「開膛手傑克」之外，該是沒有第二人選了吧，也因此，不少電影、電視、歌劇都以之爲題材大作文章，至於這一款由致力於「未來龐克（ Cyberpunk ）」製作的Take2公司，所推出的「凶兆（Ripper）」，又有如何的表現呢？



首先在劇情方面，把開膛手傑克的傳說，與未來的虛擬網路作了一次巧妙的結合，就像原來的開膛手傑克一樣，西元 2040 年的一名殺人兇手，除了手法如出一轍之外，也同樣找了一名新聞記者當他的傳聲筒－他找了一名「虛擬先鋒報」的記者，告訴他一切作案的細節，企圖經由他，讓世人得知他瘋狂的舉止。



而遊戲的開始呢？身爲記者的你，又再次收到開膛手的通知，前往採訪另一樁無情的謀殺，透過一些基本的分析之後，你正準備回到報社，撰寫相關的報導時，卻從助手克里斯蒂處又傳來開膛手無情的宣告，等你趕到現場時，只來得及接住克里斯蒂虛弱的身軀了。



有了這麼一個有點俗、又不會太俗的開場白之後，可以想見的是，遊戲的整體也該有一定以上的水準，再加上爲了增添部份的耐玩度，在第四幕一開始時，特別安排了不同的分歧，以亂數方式出現，因而影響不同的結局！不過，可惜的是，或許想留作下一款遊戲伏筆吧，在結局時對兇手犯案心態的說明不夠深入，讓人有虎頭蛇尾的感覺。

扣除小小的遺憾之外，讓我們回過頭看看遊戲裡面安排的各類謎題：從一開始的破杯拼圖開始，〈凶兆〉中謎題的難度就不在話下，有許多如電路板上晶片的安插、剪裁通過語音鎖的語音等，眞是匪夷所思，此外，許多通行網路所需的密碼，也不是輕易可以找出來的，雖然有三種不同難度可供選擇，想要順利的完成遊戲，相信都得費上不少心血。另外一項叫人卻步的障礙，該算是無字幕的對話了！雖然玩者們在選擇對話時，在螢幕上會出現對話選項，但在交談的過程中，由於採用播放錄影動畫的方式，畫面並未同步顯示字幕，換言之，玩者們必須仰仗聽力，才能知道談話的內容，並進而獲得必要的訊息，方可用以解開遊戲中的謎題；不過，根據引進遊戲的代理商表示，目前正著手進行中文化的工作，屆時將以英文語音配合中文字幕的方式呈現，希望能消除國人對純英文的恐懼，若一切順利的話，大家將能從另一個角度來欣賞這款遊戲。



至於在畫面的精細度方面，基本上來說，爲了因應不同的硬體環境，本遊戲分別提供了三種不同的顯示模式，分別爲640 ×

400 的高解析度、標準的320 × 200 模式、以及320 × 200的交錯式顯示，不過在以高解析度顯示時，主畫面將會縮小爲螢幕的四分之一，可說是只將原來 320 × 200的全螢幕畫面縮小，以提高精細度而已，叫人略爲失望，這或許是遊戲開發時間較長、而未意料到科技進步之快，所產生的一點缺憾吧。



老實說，假如設計公司不要這麼強調以眞人演出的話，以他們在先前〈地獄之吼〉中的表現，加上這一兩年來的進步，想做出高解析度的動畫應該不是不可能的事，可惜在一片眞人互動的風潮下，企畫做出了錯誤的判斷，因此，固然演出的人員陣容相當不錯，像是克里斯多夫・華肯、約翰・理斯戴維斯等，在知名度方面無話可說，但卻只淪爲攝影機前的傀儡，動作相當呆板，演技未見發揮，再加上運鏡手法和特殊效果的配合不夠理想，畫面又不夠細緻，在娛樂性方面就差了一點，這可能是遊戲最大的致命傷。

而使用滑鼠的操作介面，也與先前的〈地獄之吼〉、〈十三支局〉類似，透過右鍵切換不同的功能，並配合下拉式的選單棒，玩者也可以點選上面的圖示來作選擇，與Sierra早先的操作介面有異曲同工之妙，只是偶而仍得使用鍵盤來進行部份的操作；而在各地點間的移動，則透過一張地圖直接進行，省下在不必要的場景間移動的時間，這點頗叫筆者欣賞，畢竟此類遊戲考驗的是玩者的智慧，而非耐心。





與內涵和操作相較之下，音樂也不會相形失色，因爲製作公



司請來在電腦遊戲界頗具知名度的音樂團體， Blue Oyster Culte 來編曲，成功地營造出緊張的氣氛，叫人不時膽寒；至於語音方面，配音人員的表現不錯，投入了些許感情，相當符合場景的需求。



當筆者結束本款遊戲後，在心中所升起的感覺可謂百感交加，畢竟，一個堅持製作理念的公司在今日已不多見，但可惜的是，曲高可能會和寡，在一片強調可快速結束、缺乏內涵、只著重聲光效果的潮流中， Take2 公司還眞是不甘合流的異數，在此衷心希望藉由遊戲中文化的推行，使他們能更爲大眾所接受，也成爲繼 Origin 、 Westwood 、 Blizzard 之後，下一個大家注目的小組。

群英會審 VER 2.1



COW BOY 85

以「傑克開膛手」爲故事背景的解謎遊戲，採用的題材雖然是舊調重彈，但在其中加入了現在最流行的虛擬網路，卻也別有一番新意，而在遊戲中安插的分岐點，更增加了遊戲的耐玩度。



CYBER 88

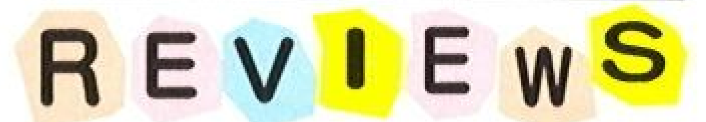
相當夠水準的表現，藉由緊張玄疑的配樂，將整體驚悚的氣氛營造的恰到好處；而眞人語音的搭配更能增添詭異的風格，若能同時顯示字幕，相信更易讓玩家接受。



DRAGON 90

以眞人演出的冒險遊戲，擁有高達六片 CD 的大容量，在聲光畫面上的表現相當突出，劇情也頗具內涵，如果中文化之後，相信會有更多玩家能接受它。

國外發行 ： Acclaim
國內發行 ： 英特衛
遊戲類型 ： 冒險
發行版本 ： 光碟 × 6
使用平台 ： WIN95
適用機型 ： 486DX2-66
記憶體 ： 8MB
支援音效 ： U
顯示模式 ： V
操作界面 ： M
密碼保護 ： 無
遊戲售價 ： 1450 元
測試配備 ： P-100 、 32MB RAM 、 4 × CD-ROM 、 AWE-32





本文作者／陳俊弘



巫術黃金版



Wizardry GOLD（巫術黃金版，以下簡稱 WG），是 SirTech 公司第一個專為 Windows 所設計的產品。該公司的「巫術」（Wizardry）系列發行迄今已有十五個年頭了，總共七代的作品，跨越了個人電腦、遊樂器甚或是紙上遊戲、小說、漫畫等平臺媒介，堪稱是 FRPG 的經典名作。相信只要是略有年紀的玩者，都有體驗其威名的經驗。



其實 WG 並不是一個原創作品，它的架構完整的來自「巫術七代：黑暗僕人的救世主」這個作品。七代的推出在當時堪稱是巫術系列的一個里程碑，多線進行的劇情、互動性強烈的種族關係以及嚴謹而龐大的屬性設定，這是一個相當棒的電腦角色扮演遊戲。SirTech 將原本架構在 DOS 上的七代，「完全移植」到 Windows 95 上再次發行。



既然加了「黃金版」三字，那麼 WG 與七代相較，有哪些加強之處呢？首先是遊戲中所有的圖形以 640 × 480 的高解析度重繪了一次，再加上了全程語音的設計，以及一個新的自動繪圖功能，然後以光碟為媒介來收藏這些將近 600MB 的檔案。同時在這片光碟中還收錄了一個完整的線上攻略提示、線上手册及一些遊戲中的音效及圖檔，可以用來豐富你的 Windows，根據包裝盒的說法，這可是免費奉送的。聽起來很棒是不是？但是情況似乎不是上述的那麼樂觀。



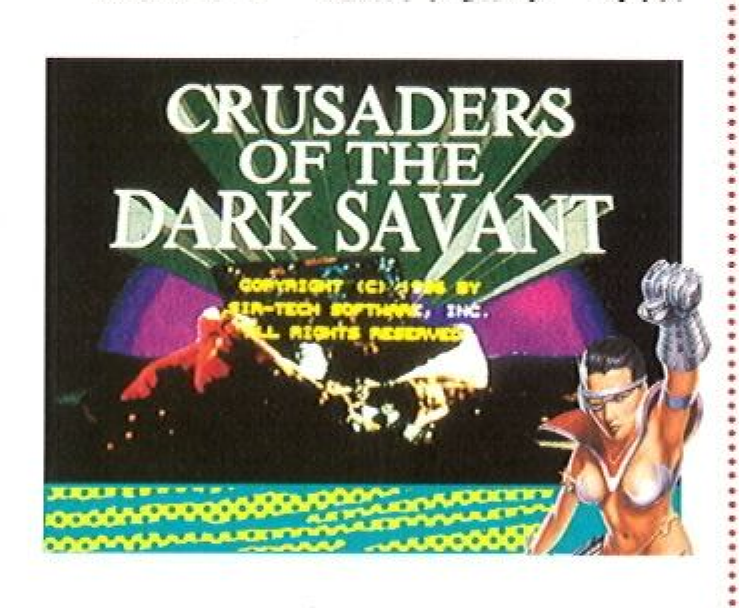
仔細的看看，遊戲中的圖形的確是高解析度，不過對於宣傳上的 Hi Color 三萬多色的效果，筆者可是一點都看不出來。與七代來相比較，圖形有變更的地方只有片頭動畫中的一小部份及遊戲中的人頭圖像。動畫中加入的是部份 3D 繪製的太空船，沒有什麼特殊的表現。重繪的人頭圖可就令人無法恭維了，七代的解析度雖然比較低，但其人頭圖像卻還有不錯的風格。WG 呢？抱歉，筆者甚至覺得我在國中時代所畫的漫畫還比較入流一些。還有就是 WG 的圖形雖然是 SVGA 的模式了，但是字形的外觀卻還停留在 320 × 200 的粗糙度，以致整體的感覺頗不搭調。



全程語音的表現普通，至少還不能讓筆者達到「感動」的程度。背景音樂也重新寫過了，但是筆者很「堅持」的認為，還是原本七代的的背景音樂作的比較

棒。在音效的部份，加入了支援16bit 音效卡的設計，擁有此類音效卡的玩者，可以享受到還不錯的遊戲音效。

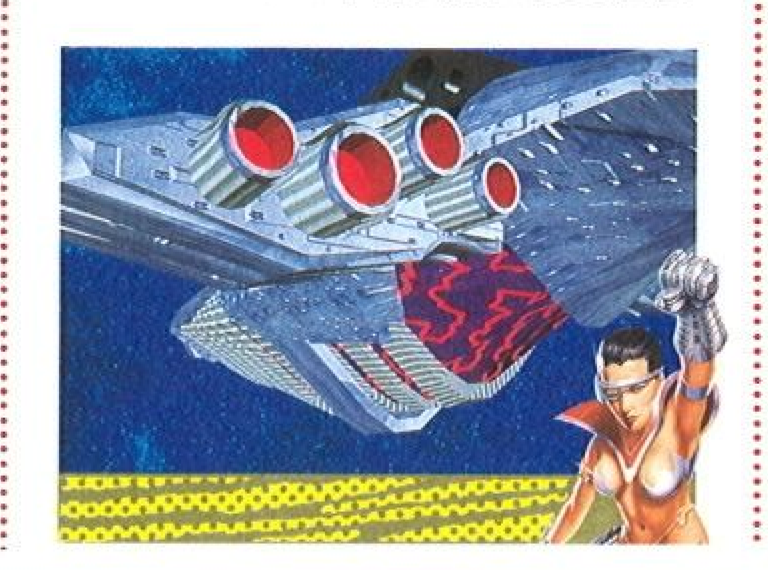
WG 最大的功能在於，讓你能在日益流行的 Windows 95 上開視窗玩巫術七代。只是 WG 的執行效率也實在是太慢了，慢的讓坐在電腦前玩的人都可以進入一種「參禪」的境界。等吧，放一段語音要等、進入戰鬥前要等、戰鬥中下一個指令要等、等敵



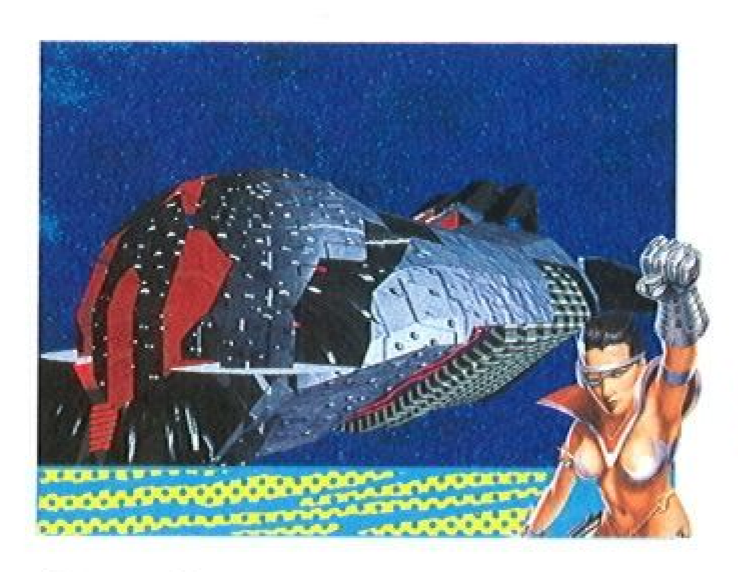
人攻擊要等、切場景也要等，讓筆者差一點把自己的 Pentium 看成了286。想快點嗎？可以，只要你將 WG「完全安裝」到硬碟上，只要花上你 510MB 的空間，就可以提昇遊戲的執行效率。說實在的，筆者還眞想見見這個負責轉平臺的程式設計師，是不是還是一個拖著鼻涕的國小學生。除此之外，遊戲中滑鼠游標的定位也未免太不準了，同時滑鼠按鍵也不可以按太多次，不然程式還會「記憶」下來，在下個畫面開始時自動的幫你亂按一通



或許有人會說，至少 WG 還有線上攻略及新的自動繪圖系統。筆者承認新的自動繪圖系統是一個不錯的設計，只要玩者的桌面開的夠大，你可以在 WG 旁再開一個小視窗來觀看自動繪圖系統，而無須與遊戲主畫面輪流切換。至於線上攻略設計的並沒什麼突出，至少沒有使用 Hyper-Text 的設計（可以利用關鍵字在資料庫中交叉查詢），買本攻略本你至少還可以在上面作筆記。另外光碟片中附贈用來美化你



Windows 的圖形檔及音效檔，

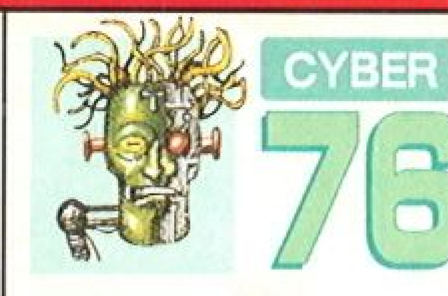


都是一些啊里啊匝的東西，不用也罷。

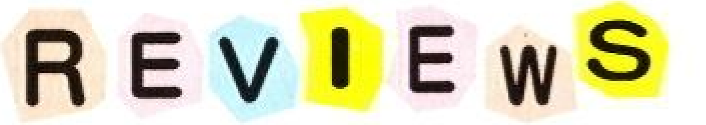


行文至此，筆者不禁想到某友人於 WG 發行當日，興致衝衝的拿了錢，跑到光華商場買了一套回家，結果一天不到，他就把那套「黃金版」拿到熱血少年以一半的價格脫手了。 SirTech 公司爲何會發行這套自砸陣腳的「黃金版」，筆者實在是無法了解，不過倒是奉勸想一親芳澤的玩者多多考慮，把這些錢留下來等八代的推出似乎是個比較好的選擇。

群英會審 VER 2.1

COW BOY 77	CYBER 76	DRAGON 74
		
整體架構與七代大致相同，但由於改進的步調不一，使得整個遊戲感覺不太搭調，在音樂音效方面的表現不錯，而新增的自動繪圖系統可說是一個頗爲方便的設計。	號稱爲巫術黃金版，但實則爲將七代的架構舊酒新裝一番罷了！在 Cyber 看來，SirTech 頗有偷懶之嫌，不僅如此，黃金版中的多項加強功能，反倒成了拿石頭砸腳的行爲。	巫術系列第七代轉至 Win95 上之作品，雖然號稱爲黃金版，但聲光效果並未見有何出色之處，反而是速度延遲得令人無法忍受，使得原先的可玩度大打折扣。

設計公司：SirTech
發行公司：松崗
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：WIN95/WIN3.1/WIN NT
適用機型：486 DX33 以上
記憶體：8MB
支援音效：與 WINDOWS 相容之音效卡
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：990元
測試配備：P-120、16MB RAM、4X CD-ROM







精武戰警

本文作者／米克

繼港星入侵，部份港人移民台灣之後，少數地香港遊戲也開始登陸臺灣了；香港的『勁一番』（GAME ONE）繼〈魔鬼推銷員〉等遊戲後，又推出了一套兩片 CD 的鉅作〈精武戰警〉。



〈精武戰警〉的故事是發生在 21 世紀初，以往遭到歐美列強欺凌的亞洲諸國，不但經濟早已『超歐趕美』，而且還組成了亞洲共和國（大東亞共榮圈　??），反過來對已經經濟凋弊、治安惡化的亞米加合衆國（米國？）伸出援手。由於亞米加的私營警察集團意圖推翻政府，在亞米加政府的請求下，亞洲共和國派出了一隊具有超能力的特工人員，前往協助解決問題。看到這個劇情，就想到我同學說的『中國人的阿Q精神』；自十九世紀以來一直受到歐美欺負的中國人，在眼前仍然受制於人的情況下，喊出『 21 世紀是中國人的世紀』的口號來安慰自己，也是蠻值得同情。雖然中國人的確有這個實力，但是以中國目前對台灣這種不友善的態度，侈談兩岸合作未免太遙遠了吧？在兩岸同時致力經濟發展而不顧環保，因而同時因爲水患損失數十億美金之際，更可以讓人看清『寅吃卯糧』的政策如何帶領中國人超歐趕美？



發完牢騷之後，還是趕快進入正題吧！在遊戲的進行上，〈精武戰警〉給人的感覺滿像〈特勤機甲隊〉；人員在接到特定的任務後，可以先進行武器的選擇，或者裝備機甲與車輛，使玩家在戰術的運用上更具彈性。不過本遊戲有一個缺點，就是並未在裝備武器的時候提供存檔的功能，玩家進入戰場後，如果發現人員的武裝或武器不適合，想要重來就不方便了。



雖然有點像 3D 版的〈特勤機甲隊〉，不過本遊戲也有相當獨到的地方，就是加入『超能力』的設計，並把它設定得相當適當，玩者不會因爲手下有超能力，就獲得壓倒性的優勢，但是也不會感到超能力對戰局的幫助相當有限。具有超能力的『特能人』除了可以使用超能力作特殊攻擊外，還可使用防護罩來抵擋敵人的攻擊，或是把氣集中轉換成攻擊力；隨著人員等級的提升，特能人還可以學到新的招式喔！

另外，本遊戲還有一個相當體貼的設計，就是在選擇對各別人員下達指令時，遊戲還提供了人員選單，讓玩家可以順利而快速地選取人員，這點在國內目前的遊戲中相當地罕見。

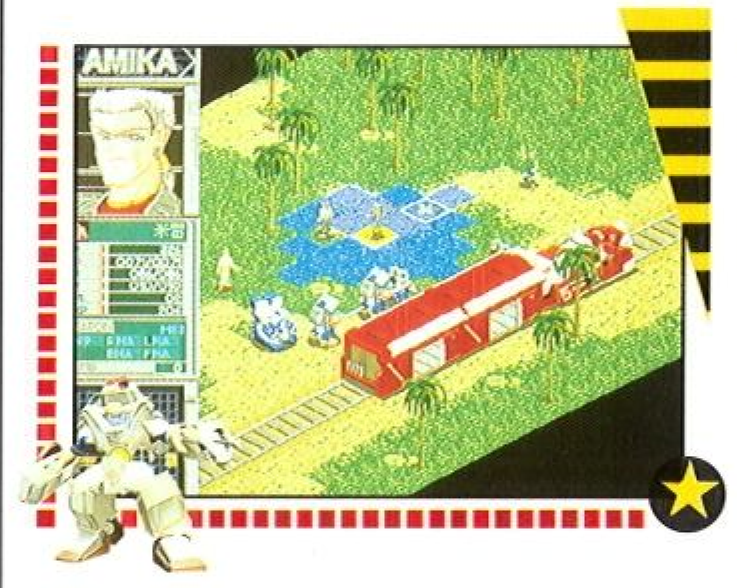


在手册的編寫上，雖然人物的屬性相當多，而且敵我的武器、機甲與車輛的種類也不少，但是手册上的說明都相當地詳盡與

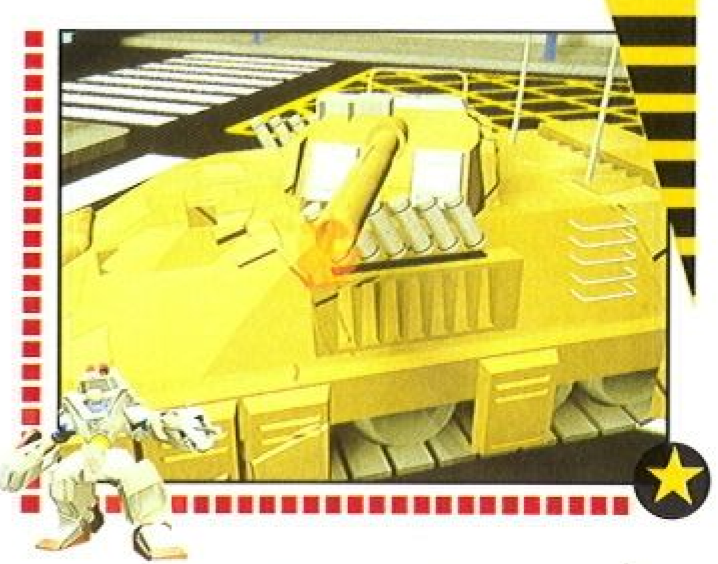


完整，讓玩家可以很快就熟悉遊戲的操作；雖然手册中不再將劇情介紹一遍，但是對操作與各項數據的詳細說明，就已經盡到手册應有的功能了。這和當前部份國內遊戲的手册，花了許多頁篇幅來架構劇情，但是對操作或重要屬性卻語焉不詳的情形比較起來，〈精武戰警〉的手册的確很值得國內遊戲加以參考、學習。

雖然〈精武戰警〉在操作性、娛樂性與手册說明各方面的表現都相當不錯，不過不可避免地，遊戲中仍然存在著一些小缺點。像是劇情偶爾會作出一些玩家應該被打敗的安排，不過很不幸地，筆者並未被打敗，所以接下來就會出現劇情與現實不合的狀況；例如被筆者打敗的人，竟然還會大言不慚地說『這次放過你，以後我們兩不相欠』，令筆者看了啼笑皆非，不過還好這種情況並不影響遊戲地進行。儘管如此，筆者覺得嚴格說起來，過於陳腐、濫情的劇情，或許是整個遊戲中比較大的敗筆吧？製作小組想要在二十幾關中，安排出一段有愛情、有友情的故事，以這麼多的關卡數而言，絕對是足夠將故事清楚且完整交代了；不過非常可惜地，由於在劇情方面的惜字如金，使人對故事難以融入，導致喬雄與宮田犧牲、岳休反叛等情節，給人感覺起來非常老套與矯情。而主角與小雪的感情，也由於過於精簡，看起來就像一見鍾情的速食愛情。比較成功的橋段，大概只有柴健與狄美那個部份吧？



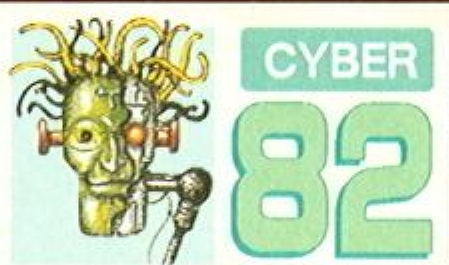
至於眞正令人感到最不悅的問題，發生在第十幾關；當筆者完成任務後，遊戲要求筆者換片，筆者當然照辦，沒想到下面的幾關都要筆者在這兩片 CD 中換來換去；用這種作法來確保玩家使用原版 CD ，和多年以前磁片遊戲的『母片保護』不是如出一轍嗎？由於遊戲不提供在裝備武器時存檔的功能，如果玩家想要讀檔重來，就得在那裡一直換片了。雖然這種把關卡分散在兩片中的作法，可以確保玩家必須使用原版 CD ，但是對玩者卻造成了不便。



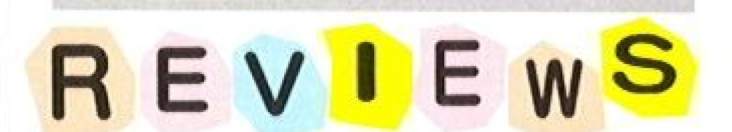
除了這個令人不悅的缺點外，〈精武戰警〉在各方面的表現，比絕大多數的國內同類型遊戲都要優秀。以畫面來說，雖然本遊戲在人物的繪製上只有〈大銀河物語〉的水準，但是在地形與物件的繪製上，卻有非常好的表現，這些精心製作的 3D 地形不但比國內遊戲好上許多，而且也直逼日本遊戲的水準了。

在完成這個遊戲之後，筆者不禁爲國內遊戲廠商的未來感到憂心。和我們使用相同（相近）語言、文字的香港，都能夠出現這樣有水準的作品了，如果國內的廠商仍然只著眼於眼前的利益，不致力於提升遊戲製作的水準，那麼不僅是日本遊戲，香港遊戲也會一波波橫掃國內市場的。

群英會審 VER 2.1

COW BOY 82	CYBER 82	DRAGON 81
		
「勁一番」的戰略遊戲，在劇情架構方面過於老套，使玩家無法融入其中，手册製作精美，內容詳盡，令人滿意，遊戲中並加入了獨特的超能力設計，是較爲少見的地方。	由 3D 模組所製做的人物造型，讓遊戲實具立體感，運用大量的繪圖技巧，讓動畫更顯得繽紛多彩；稍嫌不足之處在於劇情的鋪陳，若能加以改進，將具娛樂性。	以未來爲背景的戰略 RPG ，在過景動畫使用大量的 3D 圖形，讓畫面增加不少顯目之處；架構尚稱完整，不過 2 片 CD 的資料存放未規劃妥當，導致讀取頻繁，算是較可惜之處。

國外發行：安信電腦
國內代理：集品
發行類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：SB 相容卡
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
使用系統：AMD 5x86-P75 、6x CD-ROM 、16MB RAM 、SB PRO II





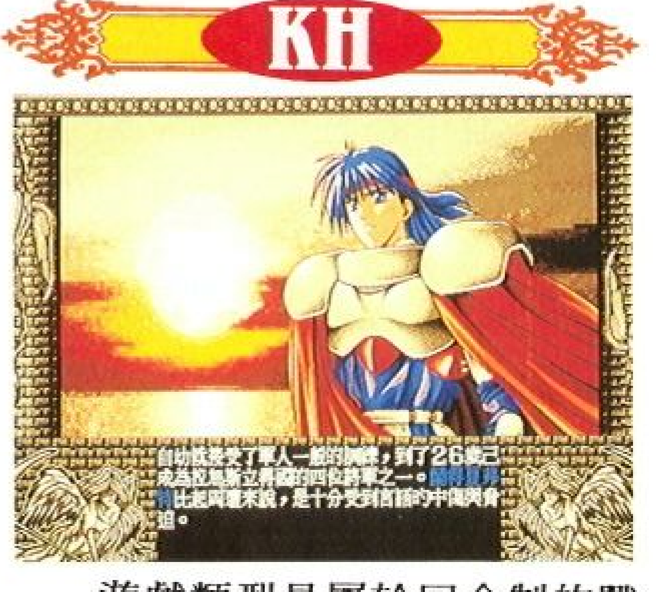


本文作者／HERO

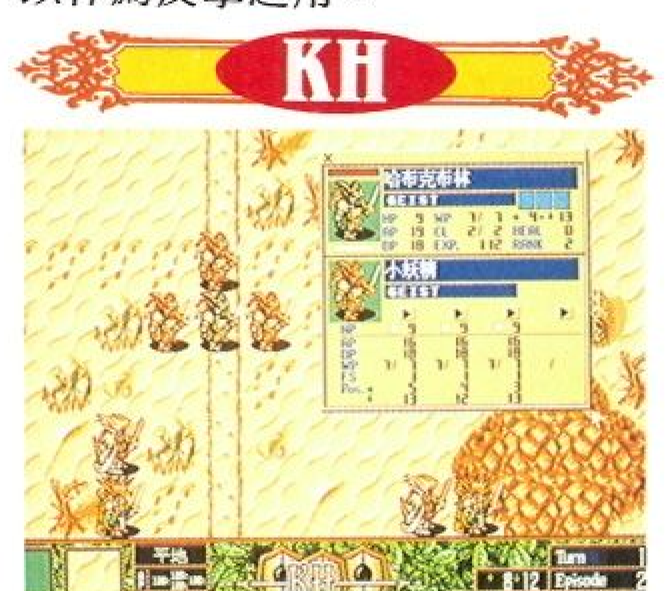
由日本 FUGA SYSTEM 公司出品的『阿曼尼斯』系列，也算是一套頗有名氣的 RPG ，從其能出版至第三集的狀況來看，可說是相當被看好的；後來該公司爲了前一陣子的戰略 RPG 風潮，便利用阿曼尼斯的世界背景製作了『革命－阿曼尼斯開國啓示錄』（以下簡稱『革命』）。『革命』除了原先的 98 版本之外，也被改成 WIN 95 版，現在又被國內公司引進改成中文版。究竟本遊戲有何特殊之處呢？就讓我們來看看吧！



玩者在遊戲中扮演主角蘭得夏弗特，原本是一名仁慈善良的將領，而被其他部隊認爲是懦弱無能的傢伙；後來在模擬戰中表現出其優秀的作戰能力，才使得他人對其的印象爲之改觀；後來在討伐西方的戰役時，因對國王所下達對俘虜格殺無論的命令產生疑問，進而發生了一連串的事件，而導致主角與其屬下四處征戰，到最後建立了自己的國度。整個遊戲是由 22 場戰役所構成，玩家連同自己本身一開始只能帶領兩三個部隊，後來隨著劇情的發展，最多將可以率領 8 個部隊，而每個部隊又只能帶領四名部下，所以最多有 40 個作戰單位可以出場；但是敵人則可多達 16 個部隊，所以作戰單位的總數可達 80 左右！很明顯地，玩家必須以寡敵衆，才能對抗數目衆多的敵軍。



遊戲類型是屬於回合制的戰略 RPG ，在某些架構設計上頗似遊樂器上的名作『夢幻模擬戰』，但其仍有不少獨特之處。首先是行動力（ WP ）的設計，每個作戰單位在每一回合都只能移動一次，但如果 WP 仍有餘額的話，還可以選擇攻擊、施法或回復其中之一的指令，而且可以在其它單位移動後再選擇，但攻擊會耗去 1 點的 WP ，施法得耗費 2 點的 WP ，回復則會消耗一單位的回復藥。還有與 WP 有關的便是單位的反擊。如果某單位在行動完畢時 WP 尙有餘額的話，當輪到敵人的回合時，若敵人攻擊該單位，則該部隊便可以選擇是否反擊；若單位無剩餘之 WP 值時，便無法加以反擊。所以作戰單位在行動時若有被敵人攻擊之慮，最好保留一些 WP 值以作爲反擊之用。



遊戲中要回復單位的生命力時，除了以醫療法術來回復之外，另外的方法便是以指揮官的回復指令來回復。在戰鬥一開始時，你可以預先分配回復藥給各指揮官，只有擁有回復藥的指揮官，才能使用回復指令；這時雖然會耗去一單位的回復藥，但可以回復該指揮官及其週遭部隊的生命力，所以別忘了讓某些容易受傷的指揮官多帶些回復劑。至於要回復法力的話，若某單位在行動時保留 WP 值，則該單位在下一回合時將可以回復些許的 CL 值，所以別讓法師型的單位到處亂跑，適當地休生養息以補充法力才是最重要的。

動畫式的戰鬥也是本遊戲的特色，在雙方作戰單位進入戰鬥



時，每個除指揮官外的作戰單位都有 9 個獨立個體，指揮官本身則擁有 9 點的生命力及 9 點的攻擊力，所以也視同一般的單位。與衆不同的，是你可以在攻擊時選擇每個獨立個體攻擊的目標，這種設計是讓作戰單位與敵人的實力懸殊時，仍可以用集中攻擊的方式來確實減少敵人的數目，讓下一個攻擊的部隊能更順利地殲敵，可說是相當具有戰術性的作法。





由於出場的部隊頗多，因此各兵種的相剋屬性就相當重要；遊戲中除了騎兵、步兵及弓兵三大兵種之外，尚有一些特殊兵種，如飛兵、不死怪物等，這些兵種彼此都有相互剋制的相性，如騎兵對步兵便較佔優勢、而飛兵遇到弓兵攻擊時鐵定傷亡慘重，因此要如何以己方之長攻敵方之短，可說是一門相當重要的學問。另外單位也都有法術抗力之屬性，有的對火系法術的抗力較強，但相對地遇到水系魔法就沒輒了，所以使用適合的法術也是相當重要的一件事。



本遊戲的畫面保有日系遊戲的一貫水準，在 16 色之下仍有相當好的表現，不過在地形圖素的繪製上就不甚理想，有些地方可以看出明顯的接縫痕跡。音樂方面則有些問題，筆者不論是一般的聲霸相容卡或 ULTRA-SOUND 模擬聲霸卡，都無法使音樂順利播放，在筆者玩了這麼多遊戲之外，倒還沒遇過這種情形，只能說該遊戲蠻挑卡的。

由於筆者曾看過 98 版及 WIN 95 版，所以對中文化之後的完整度頗有興趣，只可惜中文改版的成果不佳，由於缺乏文詞的修飾，所以譯出的對話有些不大流暢，總是有日式中文的格格不入之感，使得原本完整的劇情效果略打折扣；而且在某些地方的譯名也有前後不同，或與手册上的名詞有所差異，使得玩家在遊戲進行時必須加以注意。



其實就大體來說，『革命』除了音效驅動程式及中文化不太理想之外，仍可算是一套還不錯的戰略 RPG ，尤其是劇情及整體架構上頗爲完整，畫面表現也算不錯。如果你不排斥此類遊戲的話，倒是可以試試本遊戲。

群英會審 VER 2.1



COW BOY 78

被改成衆多版本的革命，在遊戲內容上仍有其獨特之處，玩家必須充份了解各兵種之間相生相剋的關係，才能立於不敗之地，在音樂音效以及美術方面的表現則是十分稱職。



CYBER 80

在日製遊戲市場上一陣 H-GAME 的風氣中，這款革命可算得是異數吧！堅持日系遊戲的一貫水準，畫面的表現沒啥可挑剔的，特殊的「行動力」設計，也是遊戲較爲獨到之處。



DRAGON 76

以「阿曼尼斯」系列爲背景的戰略 RPG ，人物造型做得相當良好，架構設定也有不少特殊之處，不過由於中文化的某些缺失，使得遊戲劇情感覺上不甚連貫，是較可惜之處。

設計公司：FUGA SYSTEM
發行公司：幸福鴉
遊戲類型：戰略 RPG
發行版本：光碟
使用平台：DOS 5.0 以上
適用機型：386 以上
記憶體：2MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
售價：650 元
測試配備：486 DX2-66、16MB RAM、ET-4000W32P、ULTRA SOUND、2X CD-ROM

REVIEWS





本文作者／DRAGON

SSI一向是戰略遊戲的老字號名店，只是後來推出的 AD&D 之 RPG 系列大受歡迎，反而讓許多玩家忽略了該公司的戰略遊戲；後來隨著 TSR 與 SSI 解約， SSI 的戰略遊戲才又開始引人注目，其中較有名氣的，便是最近的『 5-STAR 』系列，像是裝甲元帥（ PANZER GENERAL ）、盟軍統帥（ ALLED CENERAL ）到本文作要介紹的魔幻元帥（



FANTASY GENERAL ），便是該系列中的三部名作。基本上這三部作品所使用的介面及引擎都大同小異，甚至可說是先後出生的三胞胎兄弟，但是仍有不少相異之處。究竟魔幻元帥有何特殊之處呢？以下將爲各位讀者一一解析。

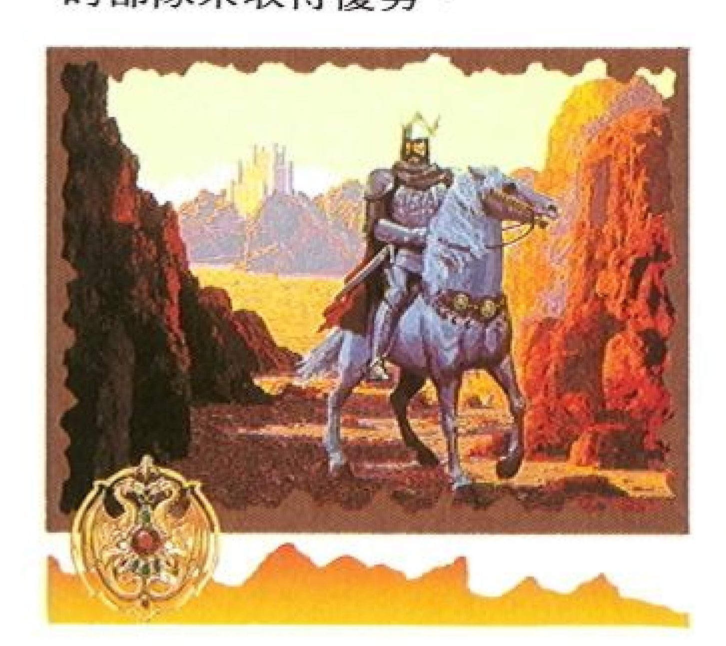
魔幻元帥是一套以中古世紀及神話故事爲背景的戰略遊戲，玩家可以從四個較具名氣及本事的主角人物中挑選其中之一來代表自己，這些人物都各有自己的特殊能力，如 Knight Marshal Calis 在每場戰役中都能有一次施法的機會，可以完全回復所有部隊的傷害，而他在購買及研發騎兵時的花費都可以減半，能提升所控制部隊的士氣，使其不易不服從命令或潰敗，同時也能讓部隊所受的傷害以失去的士氣值所取代。Lord Marcas 則能讓輕步兵及重步兵的購買及研發之花費各減半，其響亮的名聲能提升更多英雄加入的機會，核心部隊的數量將比其他人物更多，而所購買的部隊在一開始時即擁有較高的等級與經驗值。 Archmage Krell 能在每回合施展一次以下的法術－火球術、恐懼術、虛弱術及暴風術其中之一項，同時也能減半魔法單位及法師的購買及研發費用，並使其在一加入部隊時便擁有較高的等級與經驗值。Sorceress Mordra則能在每場戰役中施展以下兩種法術的其中之一：可完全回復我方所有怪物單位生命力的醫療術，或是使除不死怪物或機械單位外之所有敵人受傷的病毒術；另外她也能購買怪物單位，以及在每場戰爭開始時召喚任意兩個魔法部隊。由此觀來，所選擇的人物將會影響往後的戰情，所以除了劇情模式外，如果想要好好地進行遊戲，玩家最好在一開始時便根據自身的戰法，選擇使自己較有利的人物，以利戰役的進行。

遊戲中除了針對四個人物而有所不同的劇情模式之外，也有劇本模式、單一戰場模式及自設戰場模式。劇情模式便是你要扮演固定的人物完成整個統一的霸業，劇本模式則是提供幾個較完整的連續戰役供玩家奮戰；單一戰場是讓玩家能以最快的方式去進入遊戲，而自設模式則是讓玩家能夠自由改變所進行戰役的人物、附屬能力、地圖、資金及可召喚部隊等，讓玩家能夠憑自己的想法來變敵我雙方的實力。這樣的設計不僅讓玩家能夠隨著自己的喜好任意進入遊戲，同時也讓遊戲的玩性及彈性提高了許多。另外遊戲中也提供了對戰功能，不過玩家得自行連線才行。



雖然是以前兩套的架構來製作，在魔幻元帥中出現的部隊仍不算少，依兵種類型的話，可分成輕步兵、重步兵、斥侯、弓箭手、騎兵、輕騎兵、空中獵人（相當於前兩作的戰鬥機）、轟炸

者（相當於前兩作的攻擊機）、攻城器、法師及英雄等十一大類，而且根據主角人物的不同，所能使用的部隊也有極大的差異，英雄在一般情況下無法購買，而是以自行提出要求的方式來加入陣營。除此之外，部隊也可以依種族分爲一般、魔法、獸族及機器，可說是融合了神話及科幻兩者。別以爲這些分類法只是一堆表面上的資料而已，實際上在戰鬥時將會產生極大的作用，像是騎兵對付步兵時會較爲有利，而某些種族能對法術產生極強的抵抗能力，另外魔法及機器兩個種族也會彼此相衝，所以在一開始進入戰場佈置時，必須注意對方的軍情，才能適當地安排較有利的部隊來取得優勢。

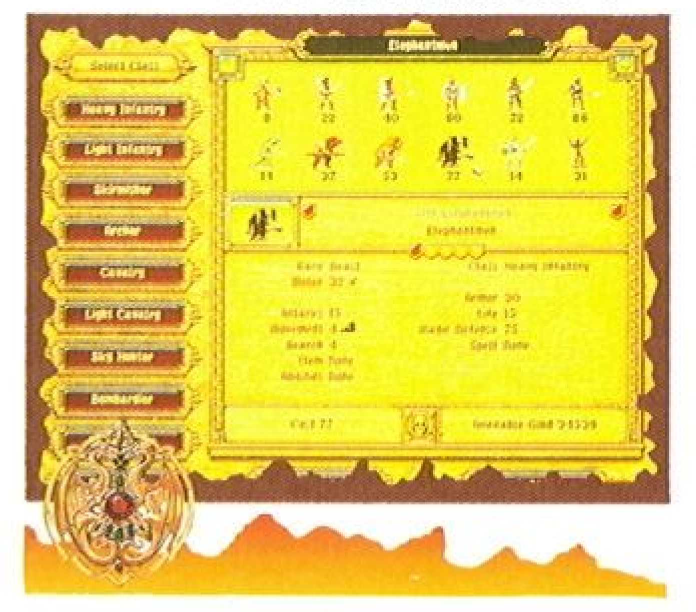


戰鬥中則延續了前兩個作品的傳統，空中部隊可與地面部隊共處一格，而且也不會影響對方的行動；比較特別的是死傷的差別，當部隊遭到攻擊時，會有死亡或受傷的情形發生，如果只是受傷，還可以就地回復成原來的數量，但如果死亡的話，除了 Phoenix Knight 之類可施展復活術的部隊外，其它的部隊將無法回復到原先的數量，必須至我



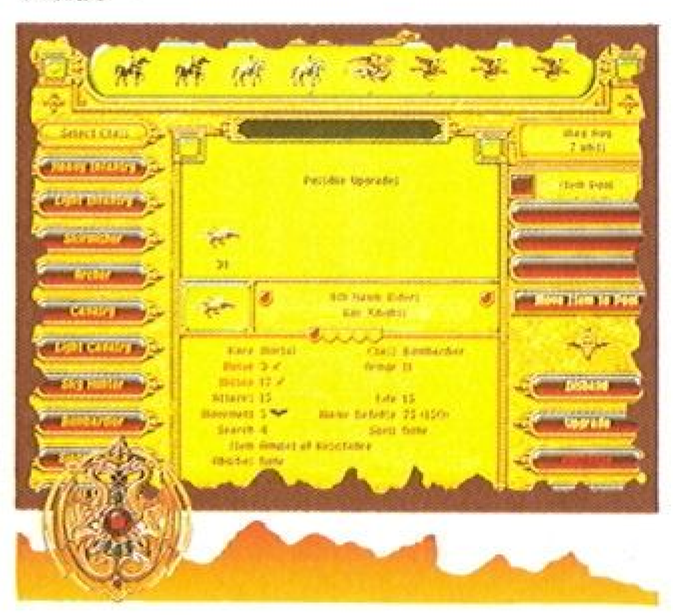
方的城鎮內才能以召募的指令來補足數量。另外部隊也可攜帶特殊物品，這些物品通常是在部隊佔領某些洞窟或遺蹟時所得到的，它們可以增加攜帶者的某些屬性，例如攻擊力、防禦力或魔法耐性等，使得部隊更如虎添翼。

部隊的研發也是一大特色。在每場戰役開始之前，玩者可以分配研發點數至各兵種上，如果某兵種的研發點數累積足夠時，



那麼在戰役結束後便會研發出新的部隊，以供下一戰場購買所需。另外在研發出新部隊之後，那麼原先同兵種的舊部隊也可以升級成更強力的新部隊，不過得補足兩者之間的差價。

魔幻元帥的另一個特色，便是可在戰場中施法。除了 Lord Marcas 之外的其他人物都能在戰場上施展戰略性的法術，而這些法術的威力相當強大，如果能在適當時機使用的話，不僅能夠一舉扭轉局勢，更可能因而反敗爲勝。

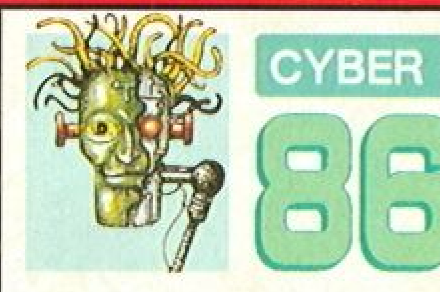


比起前兩個作品，魔幻元帥的表現更爲突出，不僅在圖形繪製上相當精細，音樂及音效也頗爲出色；更重要的是遊戲中添加了一些新的構思，使得原有架構能夠更爲突出。不過傷害的計算仍變化過大，讓遊戲多了些許的少運氣成份。總而言之，魔幻元帥仍是一套相當優秀的戰略遊戲，喜歡中古神話及戰略的玩家們切勿錯過。

群英會審 VER 2.1



以 AD&D 之 RPG 系列聞名的 SSI 推出的戰略遊戲，也順應時勢提供了對戰的功能，玩家可自行連線作戰，遊戲的美工方面表現得相當出色，背景音樂及音效也製作得頗爲用心，是一款值得一玩的遊戲。



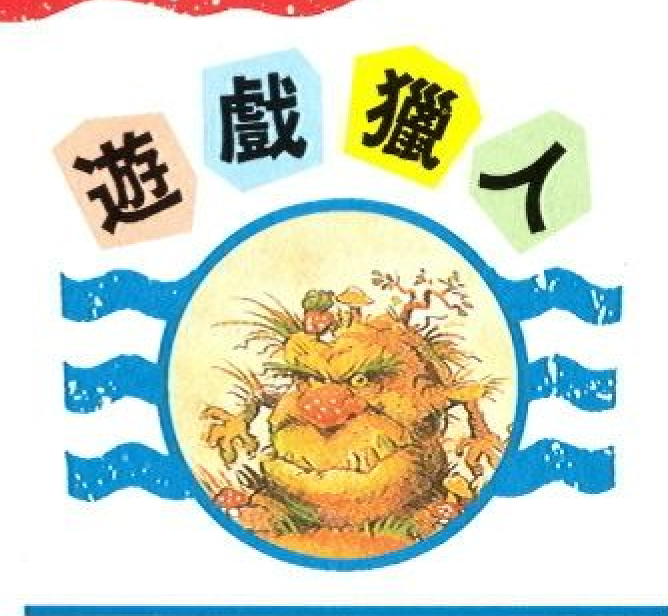
頂著 SSI 的金字招牌，魔幻元帥可一點也不遜色，不僅出場的兵種衆多，連遊戲設計的劇情，也會因扮演的人物不同而有不同的模式，在戰略方面製作小組也著墨甚多，整體的表現相當不錯。

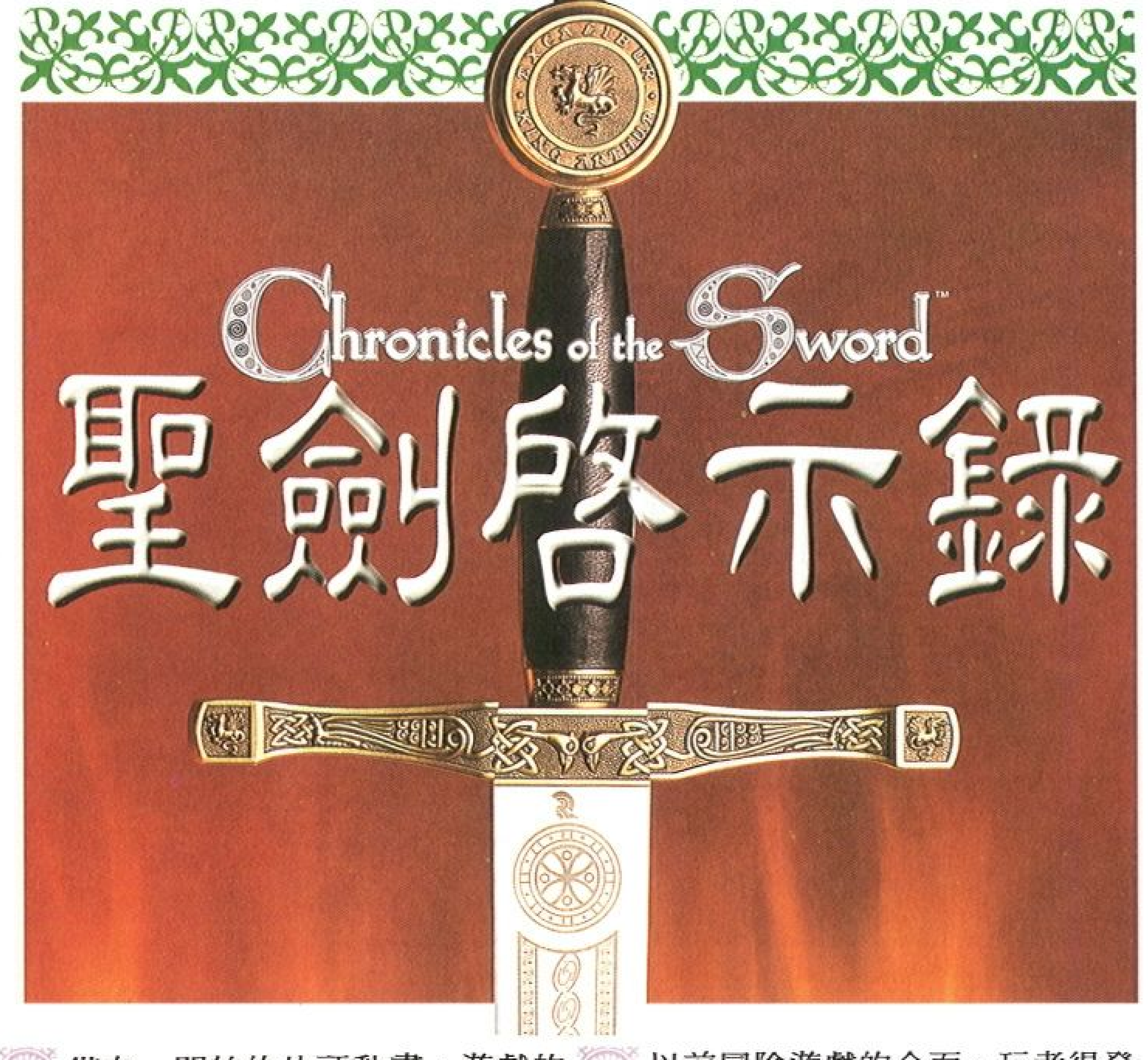


SSI 之系列名作「5 STAR」之第三部，以中古神話爲背景的架構，頗吸引玩者的興趣；而在原有架構上做了一些改進，也使得遊戲更具耐玩性。

設計公司：SSI
發行公司：第三波
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS 5.0 以上
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
售　　價：950 元
測試配備：486 DX2-66、16MB RAM、ET-4000W32P、ULTRA SOUND、2X CD-ROM

REVIEWS

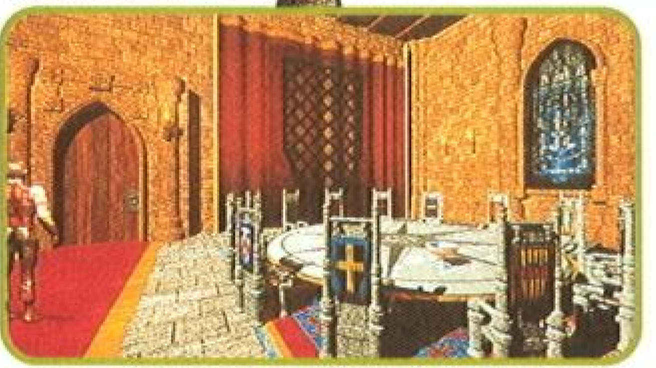




本文作者／鍾凱文

喜歡閱讀西方童話小說的讀者，一定對「石中劍」這個故事相當熟悉吧！您是不是非常傾慕圓桌武士的榮耀，想一睹故事主角亞瑟王的英姿呢？

從小，筆者就非常喜歡圓桌武士與亞瑟王的冒險故事，尤其對武藝排名第一的蘭斯洛（Lancelot）爵士，更有著一股莫名的崇拜，他和亞瑟王的王妃桂妮薇爾（Guinevere）之間那段刻骨銘心，卻不容於世俗道德標準的愛情，不禁讓未嚐青澀戀愛滋味的我，爲他們掬一把同情的眼淚，蘭斯洛爵士高超的武藝和執著的愛情，永遠是我小小心靈的偶像。現在，這個遊戲讓各位有機會踏入圓桌武士的世界，您可以扮演蘭斯洛手下的武士蓋文，親身體驗當時的社會與武士迷人的丰采。如何？就和我一同進入這個充滿光輝卻又極端神秘的世界吧！



製作小組在畫面製作上十分用心，不僅僅在一開始的片頭動畫，遊戲的場景也刻畫得無比細緻。不過遊戲畫面的色調偏暗，或許是爲了要表現當時昏沈的社會氣氛，才故意把色調調暗。所有的物品和人物應該都是由電腦立體動畫軟體製作完成的，架構和顏色給人的感覺還不錯，人物的動作也堪稱順暢。

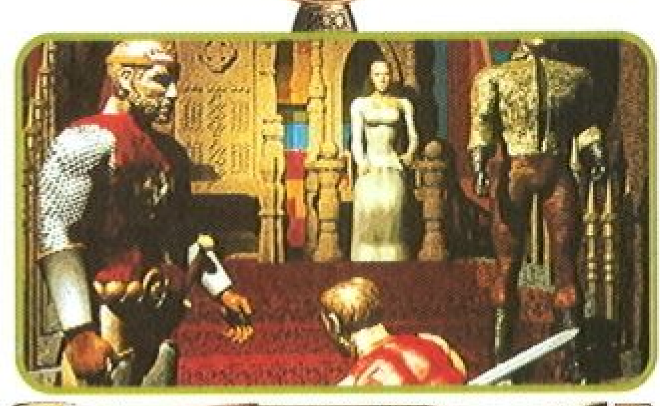






如同時下流行直覺而簡單的冒險遊戲介面，玩者可以很輕鬆的利用滑鼠操作主角的行動，只需要動動滑鼠，就能完成一切動作，並透過游標的形狀得知目前的狀況與可以使用的動作：當游標移動到可以執行動作的地點時就變成紅色的腳印，當游標移動到畫面邊界時，游標就會變成藍色的腳印。操作方式十分直覺，就算是初學者也能輕鬆上手，反正只要發現游標形狀改變就表示有事可做了。其實筆者還滿懷念以前冒險遊戲的介面，玩者得發揮想像力，選擇合適的動作才行，更早以前，玩者還得敲入完整的句子呢，那像現在只要多試幾次總能瞎貓碰上死耗子，玩遊戲的樂趣早已蕩然無存。

對話是遊戲的精髓部份，遊戲當中的訊息大都透過對話傳達給玩者。當然，對話是全程語音，所有的對話內容除了語音，還會顯示在畫面下方。人物對話內容不是一成不變的喔，隨時間的流逝和主角狀態的改變，人物對話的內容也會有所不同，當您發現遊戲卡住了，不妨回頭和以前碰過面的人物聊聊，或許會有不同的新發現。



不過筆者發現遊戲相容性上的一個小問題：如果在中文Windows 95 下執行遊戲，您會發現人物總是會「多唸一句」台詞，雖然還是可以從畫面上的對

話文字得知正確的對話內容，但是聽起來感覺眞的很奇怪。筆者猜想這可能是中文 Windows 95 和遊戲匹配的問題，所以如果想避開這個問題，就離開 Windows 95 回到 DOS 下執行遊戲，不然換用英文 Windows 95 也是可以的。

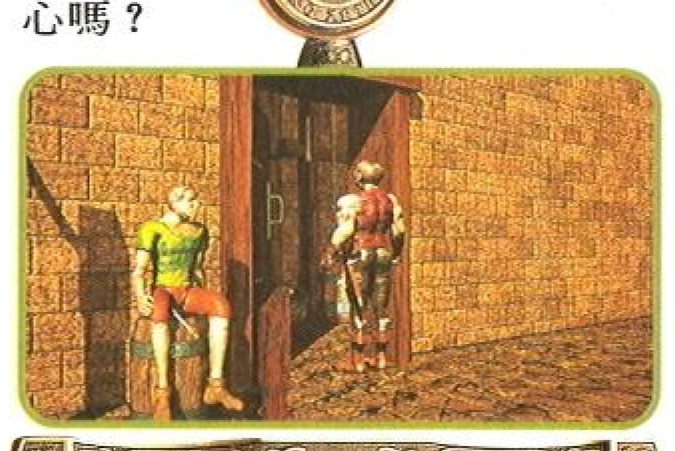
大致說來，遊戲給人的感覺還不錯，精緻的畫面、清晰的語音和簡易的操作介面都頗討人喜愛。不過只看外表是不夠的，冒險遊戲最吸引人的地方，就是豐富的遊戲設定和劇情編撰，好比一部電影空有血腥、暴力與特技是沒辦法引人流漣駐足的，編劇的功力才是電影賣點所在。呃…筆者必須很「客氣」的告訴各位，「聖」的遊戲設定與劇情實在



有待加強。

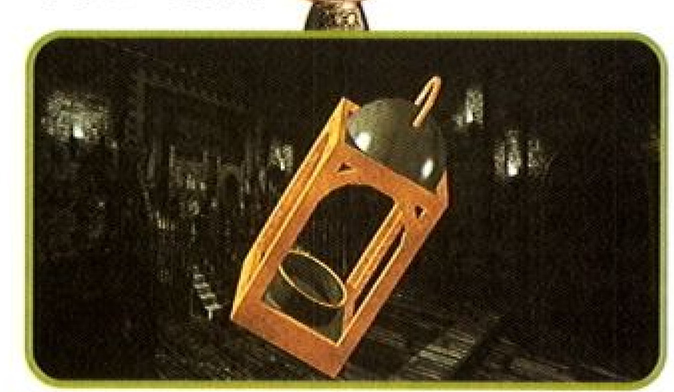
當初筆者會玩這個遊戲，就是希望能找到一些「英雄」的感覺，過過當圓桌武士的癮。結果遊戲的主角「蓋文」卻好像是「御用長工」，主人說什麼，就得做什麼，好吧，就算服從是武士的美德，至少國王該賞主角一件鎧甲吧，雖然主角身體強壯，滿身結實的肌肉，但是沒有了鎧甲還能算是個武士嗎？

一般來說，冒險遊戲的劇情應該都會有一個主軸指引玩家一步步接近最終目的，也就是遊戲的終點，所有的劇情都應該跟隨這條主軸發展，達到綴飾的作用。比較不好的情況是，故事主軸薄弱，旁線搶走主線的光彩，玩遊戲時，筆者最討厭毫無意義、爲了拖戲而加入的劇情了，不幸的是，「聖」充斥著這類劇情。爲了完成某些人交代的任務，常常必須重複往返同一個地點，而且是爲了一些很好笑的理由，最令筆者氣憤的例子，是有一次梅林要主角到桂妮薇爾井去取水，姑且不論爲什麼非要這個井的水不可，可是他竟然沒有告訴主角井是封著的，於是主角就傻呼呼的跑到井邊，看到井被封住了，再傻呼呼跑回來問梅林爲什麼井封住了，這已不是擺明了要主角嗎？訓練耐心嗎？





在遊戲中，主角也常常會面對許多令人啼笑皆非的狀況，比如說辛辛苦苦才得到的戒指，卻在主角最後要進入摩根娜的城堡前，給硬剝了下來。而之前主角費盡心力照料的赫莉，還沒上場就被女巫摩根娜打死了，這讓筆者有種被玩弄的感覺，我可以不要拿戒指，不用照顧赫莉，直接殺進城堡砍了女巫就搞定一切。



整體來看，「聖」不能算是個好玩的冒險遊戲。「聖」本來有機會成爲一個吸引人的好遊戲，因爲它有精緻的遊戲畫面和簡易的操作設定，但是在鮮豔的外表下卻裝著令人不耐的劇情，實在相當的可惜。



群英會審 VER 2.1

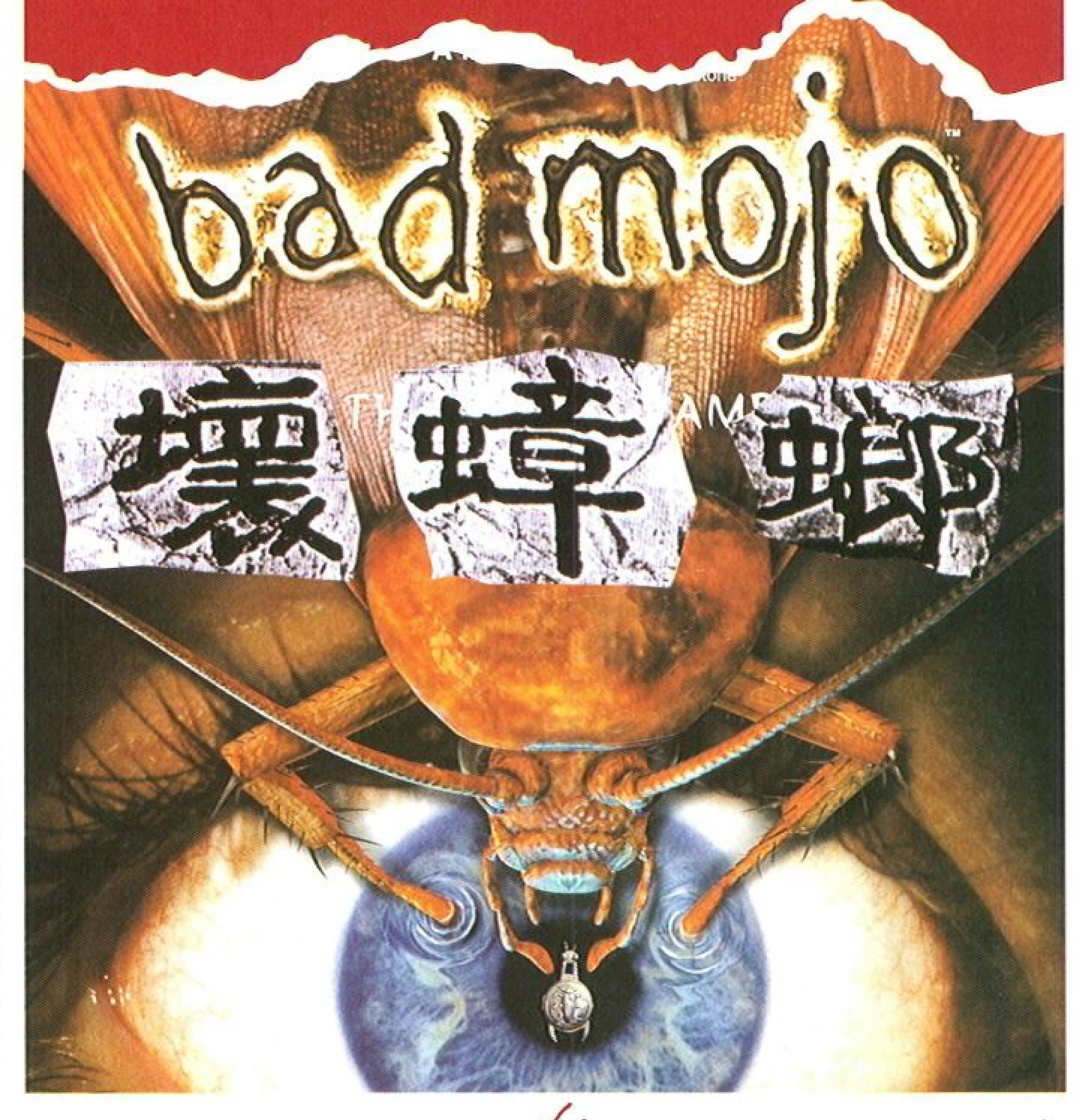
COW BOY 75	CYBER 72	DRAGON 76
		
劇情編製稍嫌淺顯，有時也有不甚合理的情況發生，使得遊戲的娛樂性及耐玩性大爲降低，在操作介面上的處理極爲成功，而表現在螢幕上的美工效果也是值得一提的地方。	現今的遊戲種類繁多，若只想以細緻的圖形嘩衆取寵，在遊戲界是無法生存的，聖劍啓示錄原本可做得很好，有完整的背景題裁，優良的使用介面，但卻在設定方面出了差錯，導致遊戲失去娛樂價值。	以中古世紀爲背景的冒險遊戲，在聲光效果上的表現都相當不錯，操控介面也十分便利，但劇情上的設定就不太理想，使得玩家無法體驗遊戲進行的樂趣，頗令人婉惜。

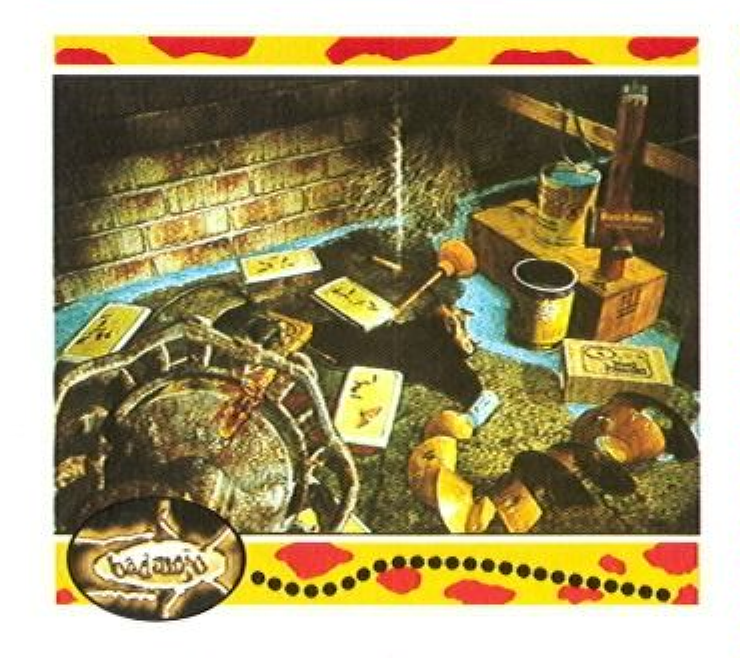
國外發行：PSYGOSIS
國內發行：松崗
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：P-90 、32MB RAM、4XCD-ROM

REVIEWS



本文作者／莫問





無獨有偶，最近電視媒體上正因為一部描寫蟑螂的MTV ，而鬧得滿城風雲，而電腦遊戲界也出現了這麼一款，以蟑螂為主角的戲謔巨作〈壞蟑螂〉（ Bad Mojo ），這個遊戲由於編劇企畫的巧思，配合有趣的情節與簡單的謎題，讓整個故事充滿了與衆不同的新鮮感，成為一個相當傑出的電腦遊戲！

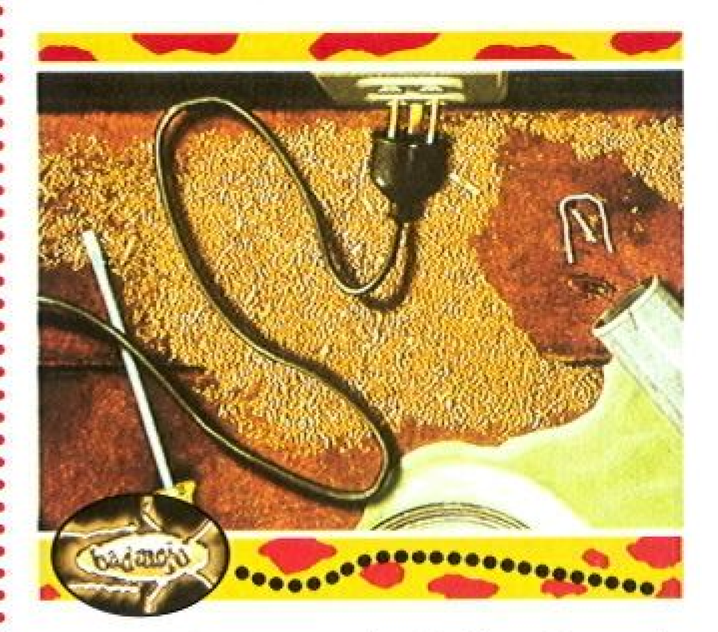


如電影般的片頭簡單地點出了遊戲的背景－一名叫羅傑（Roger ）的男子，　居住在貧民窟般的三流公寓中，原本窮苦的他還飽受著惡房東的催租，卻莫名地抱著一堆錢狂笑！收拾好行李的他，正準備第二天前往墨西哥度假，誰知，當他拿起母親的遺物－放有母親照片的幸運符項鍊時，就像電流通過般似的，使他一時間昏了過去，更有甚者，他的意識竟然進入一隻蟑螂當中！

就這樣，玩者們開始屬於自己的蟑螂之旅，而在冒險的過程中，大家也才逐步的明白整個故事的內容，相信沒有人會相信，那名痴肥、囂張、令人不悅的惡房東，竟然會是主角的親身父親；原本羅傑是因從小在孤兒院長大，因此養成不信任任何人、自私的個性，而且視錢如命；以上這種種的伏筆，正是引發這整個故事的由來－以羅傑母親為化身出現的守護天使，為了改正羅傑的心態，因此將其變成一隻蟑螂，希望藉由引導其回歸己身的過程中，讓他明白自己是誰、從何而來、又該往何而去。之所以用這麼多篇幅來介紹〈壞蟑螂〉的故事內容，乃是筆者眞的相當喜歡遊戲處處充滿隱喻、諷刺的手法，這也是目前國內遊戲較缺乏的地方；此外，由於整個遊戲以類似電影的方式呈現，所以，很多劇情都必須由玩者自行連貫，努力地探索每一個場景。

至於遊戲中所採用的操作方式，令人感到意外的是，雖然在視窗的環境下進行，竟然以鍵盤的唯一的輸入裝置！不過，為了在許多特定的地點，做出特定的動作、與最精確的操作，使用鍵盤的確是最好的選擇：諸如一開始推動煙蒂燒死撲來的蜘蛛、滾動安眠藥丸等。

本款遊戲從頭到尾就是仰賴身為蟑螂的你，以推動身邊的微小物品來進行－要知道蟑螂的力量並不大，一切的謎題的解決方式，也一定都在附近的畫面中，這可謂應了武俠小說中常見的一句話「於毒物十步之內，必有解藥」，所以，玩者只要會使用上下左右四個方向鍵，就能順利的結束遊戲。



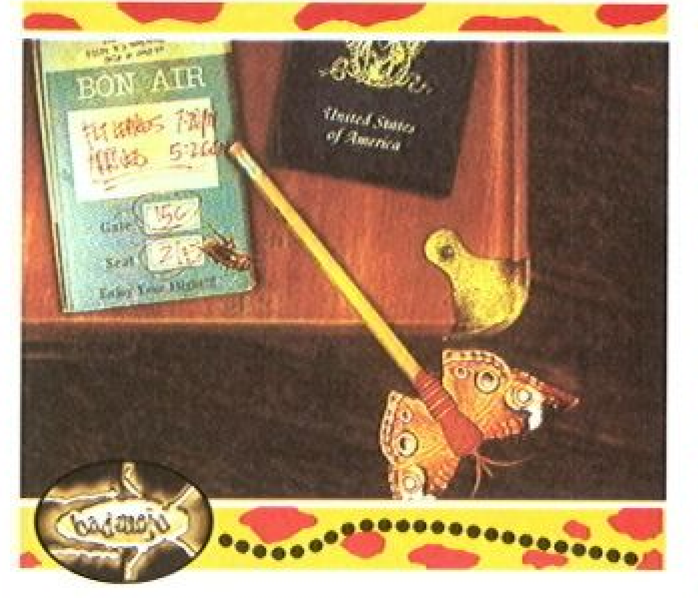
固然謎題之解拾俯可得，但如何正確、快速的想出來，便不

是一件容易的事，而且，許多時候都是知易行難－像是利用蟑螂本身的重量，將剝露的電線沈入油漆罐中，因而使吸塵器短路一著來說，筆者固然在短時間內想出解法，但在操作時，卻又是另外一回事，幸而遊戲提供了存檔及五次重試的機會，所以可一再的嘗試錯誤。



玩者所扮演的角色將在各個的房間中進行探索，這些平時可能三五步就可以繞遍的空間，從蟑螂的眼裡看去，卻是相當廣大的世界，而且充滿了許多陷阱與死路，固然在營造類似迷宮、延長遊戲時間上收到一定的效果，但筆者確認為有些不合實際，畢竟該有不少人看過蟑螂飛翔的景象，且也不是什麼泡沫、油漆就可以擋住蟑螂想走的路，這種地球上適應力最堅強的動物，該不會像遊戲中所描寫得這麼脆弱才是。

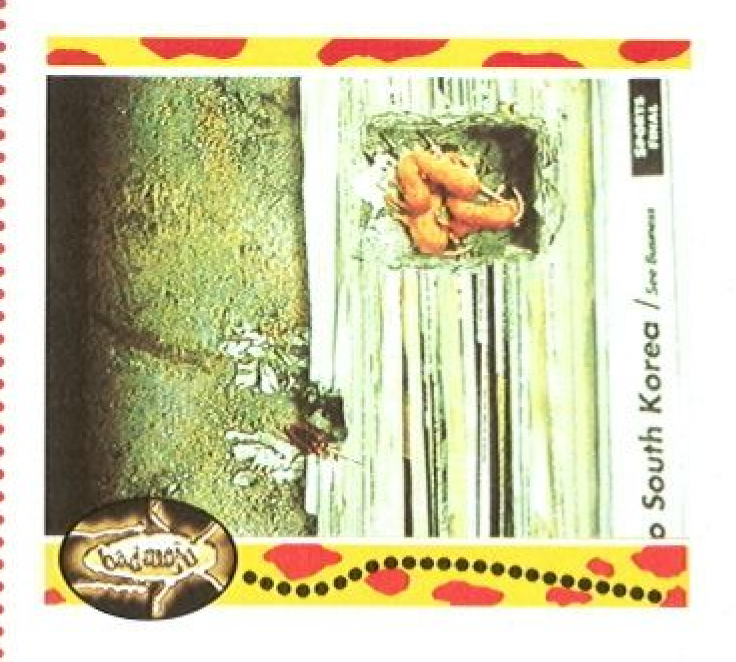
在一路上也將遇見其他的生



物，有的充滿敵意，像蜘蛛、老鼠等，可能隨時給你致命的一擊；也有的滿懷善心，像一開始碰見的蟑螂、初期被關在鼠籠中的老鼠、中期在料理台上看見的鯰魚、後期在旗魚標本後碰到的白蟻等，在跟他們談話的過程中，或多或少可以獲得進行下一步所必經的步驟，當然，每通過一個房間的考驗後，會出現在你面前的守衛天使，也是重要提示的來源，而透過這些以精彩動畫方式呈現的線索，不僅使遊戲的過程得以順利的進行，同時也更為有趣。



就算不談那些錄製效果一流的精彩動畫，在 640 × 480 、256 色的畫面下，整體遊戲的表現已經不俗，各種日常用品都相當逼真的呈現在眼前，特別是玩者們所扮演的蟑螂，連一些攀爬在水管上的顛簸感都成功的模擬出來；不過對某些有潔癖的玩者來說，或許會對〈壞蟑螂〉敬而遠之吧，畢竟，看著那些隔夜的剩菜、桌上塗滿的油漆、料理桌上的殘渣，若不是有股莫名的快感（哈！終於找到比筆者更髒亂的人了！），就是有深深的厭惡感。



總結來說，這是一套充分發揮了多媒體效果的傑出遊戲，採用簡單的操作與細緻的畫面來營造不凡的遊戲經驗，如果玩者們擁有天馬行空的想像力，正適合用本遊戲來當作冒險遊戲的入門之作，同時，也可以幫助自己對這另類的噁心畫面適應一下。

群英會審 VER 2.1

 COW BOY 88	 CYBER 85	 DRAGON 90
遊戲一反常態的以非人類的蟑螂來擔任主角，經由錄製效果一流的精彩動畫以及與實物同樣眞實的場景佈置，玩家可以實際地進入蟑螂的世界，是一套不可不玩的遊戲。	相常具有創意的構思，將蟑螂給搬上了電腦螢幕，場景的營造相當逼真，刻畫出來的蟑螂也栩栩如生，謎題的設計也頗有水平，是一套題裁新穎的冒險遊戲。	以蟑螂為主角的冒險遊戲，不僅具有創意，而且逼真的聲光效果，也成功地表現出遊戲的特色，如果能忍受這些令人「噁心」的畫面，就別錯過本遊戲！

國外發行：ACCLAIM
國內發行：英特衛
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版
使用平台：WIN3.1/WIN95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：Windows 相容音效卡
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：Pentium-100 、32MB RAM 、 Sound Blaster AWE32 、 4X CD-Rom







本文作者／ALEX

前些天抓住颱風來襲的空檔，狠狠地讀了一本厚厚的「林彪傳」，閱後對於書中赤裸裸的無產階級專政的鬥爭史深感怵目驚心。將時間再往前挪，歷朝歷代的宮廷鬥爭又何嚐獨讓共產主義專美於前？吾人常說，歷史就像一面鏡子，但能由這面鏡子得到啓示和教訓者幾希？當明太祖朱璋晚年性情多疑，大肆誅殺昔日胼手胝足的開國戰友時，國師劉伯溫竟也難逃悲情人物的下場。


天羅地網法術



劉基，字伯溫，深諳中國玄學五術的傳奇人物，有關他輔佐「臭頭仔」朱洪武締造明朝的鄉野傳聞多不勝數，至今仍爲野台戲、戲劇和說書者樂於取材的對象。這番更由智冠科技和「太極工作室」將他搬到了電腦遊戲裡，大明朝的國師遇上了電腦科技會是怎樣的景況呢？且聽下回…沒有下回？那就這一回分解吧。

遊戲的故事背景由劉伯溫辭官南巡開始，途中巧遇武當張三丰，神遊三國與孔明舌戰，結合密宗大敗青龍，直到爲民解決奪水糾紛而引出宮廷謀反的戲碼，說豐富嘛是夠豐富了，但就單一事件而言則顯得著力不深。其實這一類題材可供著墨之處甚多，可惜在「鄉野傳奇」的內容上未見多加發揮。相反的，劉伯溫在遊戲裡的對話反而成了到處賣弄玄學的術士之言，這應該是弄巧成拙的敗筆。

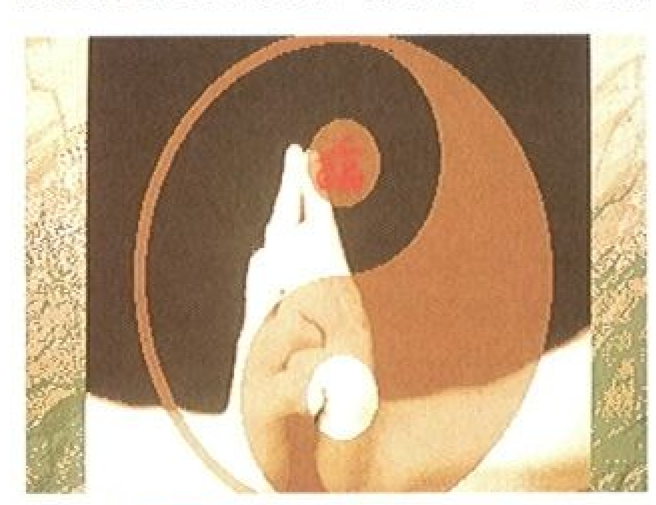

密宗長老墓地內景



此外，在事件的銜接上讓人有極爲匆促的感覺，雖不致造成突兀，卻暴露了在劇情的轉折上缺乏「順理成章」的平順。整個遊戲的長度也嫌短促了些，除了上述的取材不夠寬廣之外，類似遊戲中可留待玩者自行過關的小迷宮，其實大可不必由程式以小動畫帶過。例如在武當山由張真人擺設的「太極八陣」，以及孔明的「八陣圖」等，既然由對話中已詳細點出過陣的步法與口訣，那麼若改由玩者自行闖關的話，除了提升遊戲的可玩性外，相信也可帶給玩者成功過陣時的成就感。

遊戲的畫面以戶外場景較爲可觀，尤其用色極爲鮮明豐富。室內場景則略顯粗糙，甚至還犯了結構上的錯誤。例如兩面不同深度的牆面缺了一條垂宜線加以區隔，使得明明是遠近關係的兩面牆，竟在視覺上糊成一片了。部份迷宮的圖素較不討喜，效果有點像水彩畫。由此推測，遊戲的美工或許較擅長於風景畫吧？

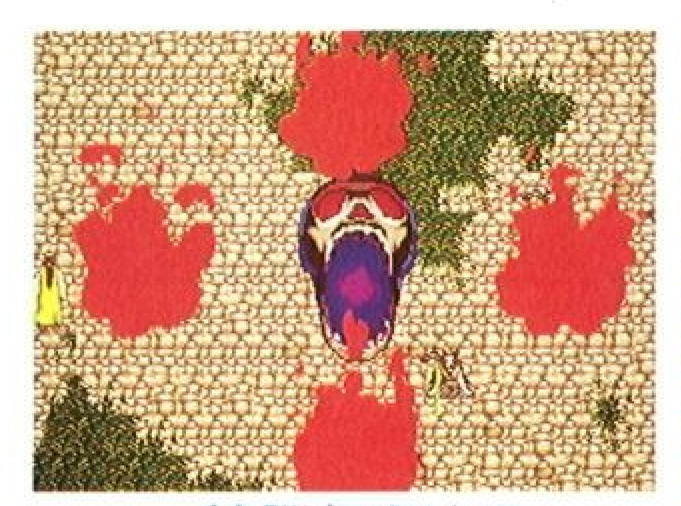
遊戲界面無可挑剔之處，但由於頻繁地由光碟讀取資料，以致常常處於等待的狀態。有時按下功能選項鍵後得等上幾秒鐘才會出現選項視窗，有時因延遲時間過久再按一次鍵，則往往鍵盤緩衝已接收訊號而造成誤選指令，這在戰鬥時是會要命的。以光碟儲放大量遊戲資料雖可減輕遊戲安裝後對硬碟的負荷，但陰錯


密宗九式手印之一



陽差的造成遊戲進行時縛手縛腳的延遲現象，這大概是設計者始料未及的。

迷宮的部份不致太複雜，但有幾處範圍頗大。較特殊的是，迷宮內不再有顯而易見的寶箱，玩家這回得自行在有可疑之處頻頻使用「調查」指令去挖出隱藏的道具，這倒帶有點懸疑性。遊戲開頭時即藉由 NPC 開宗明義的點出，若於遊戲中收集齊全八個爻卦即可獲得寶物，可是等到爻卦都到手後…頗有「雷聲大，雨點小」的虛張聲勢之憾，甚至覺得有點遭到戲弄的不快。難道就不能施點小惠給玩者來點補償性的獎勵？

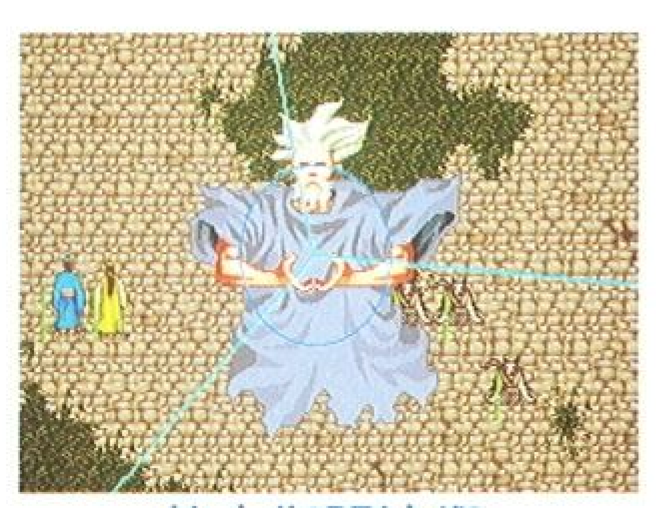


迷蹤幻術法術



戰鬥方式採取的是棋盤式即時戰略回合制，整個遊戲最爲可觀者，當屬各式法術施展時的效果了。由於不強迫練功加上升級容易，所以戰鬥並不會太困擾玩者。當結束遊戲後猛然一瞧手册，發現自己竟未練成其中四項法術。基於想爲讀者多抓幾張法術效果的圖，於是又回頭刻意練功去。可是練了一晚上連升六、七級後只多學了一項新法術，迫於時間上的考量，只好很無奈的將遊戲正式結束了。

一直參不透這其中的玄機何在？從頭到尾都是逢敵必戰加上「按部就班」地服用升級丹，到頭來竟仍有遺珠之憾。而即使不死心的想一窺堂奧，然而到遊戲後段時敵人根本不堪一擊，且升級點數有限，那要熬到什麼時候呢？就這樣，設計者精心設計的美意竟淪爲無言的怨懟，教玩者情何以堪。



仙人指路法術



以國樂演奏所錄製成的數首背景音樂頗有古典風味，亦極爲耐聽，很能契合遊戲的時代背景。遊戲中的道具和物品種類繁多，亦極考究，然而使用機會卻不多，因爲沒有必要嘛。最能讓玩者稱道的，應該就是遊戲的操作界面，的確是簡單而親切。至於音源音效卡的硬體支援，更幾乎是一網打盡，這一部份可以省去玩家的困擾。

由於遊戲標榜的是有關命、卜、相、醫、山奇門五術，所以遊戲的對話系統時時充滿了對於風水、相、卦象和醫理的闡述。很可惜的是未將這方面的玄學適度的運用在遊戲的解謎上，使得玩家與劇中人頗有隔閡，好像聽的都是別人家的事，遊戲其間較難引起共鳴，角色扮演的效果也就大打折扣。這或許牽涉到設計者對於設定遊戲難度的考量，只是如此一來倒使得這項「特色」難以突顯。

常言道，期望越大，失望也就相對的提高。對於這一款遊戲倒不是感到失望，而是難掩惋惜之情。她其實可以表現得更好。



水源區內密謀造反



群英會審 VER 2.1

COW BOY	CYBER	DRAGON
 74	 75	 71
在劇情舖陳上不太順暢，使得進行時的節奏感略嫌匆促，美工方面表現平平，遊戲進行時的遠距離易使人產生錯覺，在音樂音效製作上，則表現得中規中矩，令人滿意。	美工的部份做得相當粗糙，導致失去遊戲原本的風格，擁有好的題材與背景，卻未能將之發揮，實爲可惜之處，而設計上疏乎的缺失，造成遊戲之敝端，也是有待改進。	以明初名軍師劉伯溫之傳奇爲背景的 RPG，由於某些部份設計不當，使得原本有許多可著墨的地方都無從發揮，畫面也與目前的水準有一段差距，令人爲之婉惜。

設計公司：軟體世界
發行公司：軟體世界
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型： 386 以上
記憶體： 4MB
支援音效：S/M
顯示模示：V
操作界面：K
密碼保護：無
測試配備： P-100 、16MB RAM、 AWE 32 、 6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／RXZ




別急！我們來了

相信有許多玩家對於早期的飛翔鮫、究極之虎和 1942 都不陌生，這些直捲軸的射擊遊戲也陪著許多人度過童年，相較於橫捲軸的射擊遊戲來說，筆者比較喜歡直捲軸的射擊遊戲，所以只要有新的機台筆者都會想嘗試一下，當然也包括了遊樂器和 PC 上的射擊遊戲，在 PC 上因為不像大型電玩一樣可以隨意將螢幕橫（直）放，同時也由於程式的撰寫也較橫捲軸困難，所以 PC 上的直捲軸遊戲就少得多了，而近來拜 CPU 的高速化和程式技巧的進步我們也看見了許多與大型電玩不遑多讓的直捲軸的射擊遊戲在市面上出現，像是雷電威龍、 Tyrian 和今天要介紹的終極火力，看過許多大型電玩的華麗的聲光表現之後，玩家對於 PC 的要求自然會高出許多，也因此遊戲設計公司卯足了全力，要讓玩家在家裡也能享受到一流的聲光演出，讓它成為玩家馳騁快意的樂園，那麼究竟這次的終極之旅會有什麼出人意表的鮮事呢？請各位繫緊您座位上的安全帶，我們將開始一趟高速刺激的旅程。


任務簡介


出發迎擊

刺激過了頭！

這樣說吧！當你發現滿天的子彈時，相信你最想講的一句話就是「天呀！」如果要筆者給它刺激度的評分，恐怕不是滿分而是零分，原因是出在於所謂的刺激是可以容忍的程度，如果高空跳水會死人的話，那就不叫刺激而是自殺了，同樣地，遊戲的難度設計失去平衡的話，就是在整人而不是娛樂，如果以程式技術的層面來說，筆者對於終極火力給予極高的評價，因為遊戲不論在畫面的爆破處理、軸向捲動和敵機運動方向上，堪稱此類遊戲中的佼佼者，畫面的捲動速度相當地流暢，用快速來形容也不為過，而且在畫面同時存在大量子彈、敵機時也沒有任何的延遲現象，爆破的處理相當地用心，特別是在遊戲中大量運用追蹤性的武器，這種明顯會降低速度的武器以往在射擊遊戲中是相當避諱的，但是在終極火力中，用的最多的居然是敵機，諸如此類的表現眞是令筆者嘆為觀止，卻也心生感慨，因為遊戲在程式引擎的撰寫上顯然下了相當大的功夫，雖然廚師做得一手好菜，然而卻讓人沒有機會好好品嘗這道可以讓神經活起來的佳餚，實在是相


華麗的爆破場景


小心它的追蹤爆彈

玩過翹翹板嗎？


滿天星雨般的火網

到公園裡經常可以看到溜滑梯的小朋友，還有另外一個好玩的東西自然就是翹翹板了，兩個重量差不多的人，坐在離中心距離相當的地方，翹翹板會在動態平衡的情況下上下地動著，如果有一端太重就會呈現靜止的狀態了，這個道理也可以運用到遊戲來，雖然終極火力有著相當優秀的程式引擎，可惜在敵我雙方的火力安排上不甚恰當，和一般的射擊遊戲通常偏袒玩家，讓玩家擁有驚人的火力，就算敵方也有著強大的火力，玩家還是會抱著一線希望，可是終極火力卻是本末倒置，在敵軍擁有天雨般密佈的火網下，要玩家靠著星點般的砲火衝出重圍，即使是兩人並肩作戰，情況也不見得好到那兒去，特別是像前面提過的導向飛彈



好大的頭目啊！

，這種通常被用作副武裝的武器是有它的道理在的，如果問玩模擬飛行遊戲的玩家，最欣賞的擊落方式是什麼，我想絕大多數是說用機槍纏鬥（ DOG FIGHT ）吧！同樣地在遊戲中，敵機拼命用飛彈追你，我不曉得可憐的小蜜蜂是不是能安然地帶著一路收集的分數回家，這種認知上的差距是它最大的敗筆，火力不夠強大，進行的節奏又偏快，如果玩家以正常的模式來進行遊戲的話，絕對不會想玩第二次，特別是對只有鍵盤的玩家來說，槍林彈雨簡直就是一場惡夢。



糟糕！快掛了！

還要再加把勁!!

在火力的配置上，玩家武器的種類安排得不夠恰當，像飛彈這種武器雖然攻擊力強，但範圍相當小，而且發射的速度不夠快，通常都是把它當做副武器，可是在遊戲中卻是主武器，似乎是有意考驗玩家的能力，要不然就是把玩家當傻子，而且因為節奏相當快，所以每一關都不是很長，感覺上有點草率，音效和音樂有點小問題，在筆者的 SB 16 上經常出現不該有的雜音，偶爾還會沒有音效，另外遊戲雖然是光碟包裝，可是並沒有 CD 音軌，純粹是母片保護作用，控制方面，鍵盤部份可說是相當順手，玩家也可以自行設定合適的操作鍵，但是在搖桿的控制上就不是很好，經常會發生定住不動的情形，希望設計小組在下一個作品中能夠有更好的表現。



當心有雷射跑出來

群英會審 VER 2.1



超高刺激感的飛行射擊遊戲，在快節奏的直向捲軸進行下，呈現了超乎水準的表現，但由於敵我火力的分配失當，使得玩遊戲幾乎成為惡夢，音樂和音效方面則表現平平。



畫面部份的處理相當順暢，捲動時絲毫不覺遲緩，爆破的場面也做得有聲有色；遊戲中較大的缺失就是在設定方面，尤其是武器的配置，造成玩家的困擾。



直向捲軸的射擊遊戲，雖然程式的表現相當優秀，但由於遊戲平衡性設計不當，導致遊戲性大為降低，未能突顯其娛樂性。

國外發行：Frankenstein Studio
國內發行：第三波
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：A/S
顯示模式：V
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：550 元
測試配備：6X86 P150、32MB RAM、6 × CD-ROM、3D 加速卡、SB16

REVIEWS





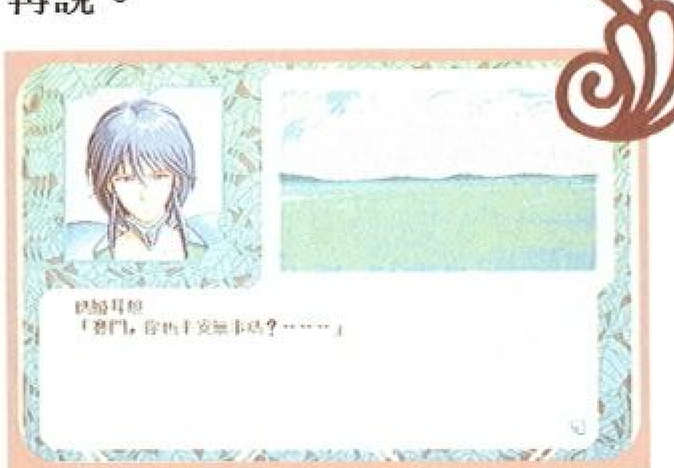
本文作者／馬爾寇温



近來因工作繁忙，已經好一陣子沒拿過筆了，剛好有此機緣，活動活動筋骨。由於現在遊戲玩得少，專選些頗富盛名的遊戲來「擺」（像銀河飛將四已經供在書桌上快兩個月了，眞是可悲！）現在爲各位讀者介紹可能是遊戲史上，最快 Game Over 的冒險遊戲「聖戰錄」（可不是死翹翹喔！），請繼續聽我道來。



當筆者拿到遊戲的時候，發現只有三片1.44M磁片，跟一本只有六頁（幾乎感覺不到它的存在）的彩色說明書，而且其中還佔了四頁的結局畫面、一頁密碼表、一頁目錄、一頁…。要不是上面有密碼表，可能根本撐不到到此時，早就到垃圾桶報到了（筆者也不敢丟，因爲要還給編輯）。如此「精緻」的冒險遊戲說明書，那遊戲內容到底如何呢？在本世紀多媒體盛行的時代，拿到的遊戲是磁片而不是光碟，而且看雜誌上介紹的如此精采，覺得好像連不起來，且待筆者試試再說。



進入遊戲後，馬上到達密碼畫面。試了兩三次，結果都密碼錯誤，不知是因爲在 95 的環境下才不太正常，還是其他原因。經過一番折騰，總算也進去了。遊戲的背景，敘述著兩個國家交戰了十年之久，並有個破壞神傳說。也因爲長年戰事，所以有多人紛紛投入戰場，而你也有機會成爲其中之一。也因爲你的選擇，而有著許多不同的結局等著你。主角叫做賽門，一個不知道爲何會在此的主角（可能遊戲的作者也不知道吧！）一開始就遇到一個算命的，一算之下，主角的命運居然是一段遊戲操作指引，難怪說明書只有那薄薄的幾片。

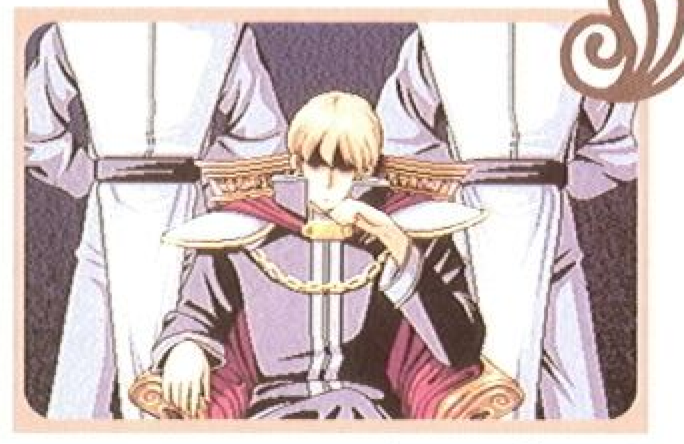
接下來玩家就要小心了，因爲只要：說錯話， Game Over、作錯事， Game Over 、「不小心」破關， Game Over 。所以 Game Over 在這個遊戲裡是司空見慣的事情，各位玩家可要小心存檔才是，而且這個遊戲有 22 個不同的結局，所以幾乎每個選項都是個分支，因此如果你想看遍所有的結局，而不想一直重玩某個部分的話，得愼選你的儲存點。玩著玩著還不到三分鐘，已經「不小心」破關了，看到了第一個結局。此時筆者至少愣在電腦前半分鐘，那耶按呢？此時，遊戲史上，最快 Game Over 的遊戲已經誕生了！

這個遊戲有個特點，就是每個露臉的人物，鏡頭都很少（其實表情只有一個），而且話也很少，能夠陪伴你久一點的人實在沒幾個，所以可不要放感情，逢場作戲即可。豔遇？別妄想了！又不是 H Game 。遊戲的畫面蠻「樸素」的，人物畫得還可以，場景則沒幾個，變化也不大。遊戲畫面大致上可歸納成兩種，一種爲遊戲過程的各種畫

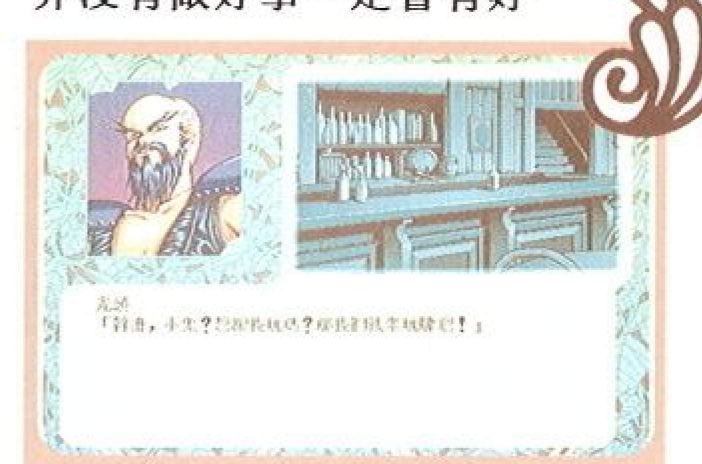


面，一種爲結局。可能會有讀者說這不是廢話嗎？可是遊戲中的過程畫面，眞的只有一種！除了左上角人物的肖像，右上角地點的畫面之外，其他就只剩下下方的訊息框在動，遊戲中所有的畫面均是如此。各位讀者只要參考一下附上的畫面就知道了。像是人物的特寫、過場畫面，全部都省了（人家 H Game 至少都還有一些特寫鏡頭，嗚…）而遊戲的結局也是簡單到不能再簡單了，全畫面，大氣勢的結局畫面，但是只有一張，而後再交代幾句話就混過去了。所以雖然遊戲有 22 個結局，但是也只有 22 張結局畫面，抓圖方便極了！





雖然這是一個超小型的冒險遊戲，但是也有一些可取的地方，對於不知人心險惡的玩家，筆者極力推薦這套遊戲，花一點金錢跟少許時間，就可以讓你比較沒那麼好騙。聖戰錄告訴你，世界沒有做好事一定會有好



報的這項規定（但好事還是要多做，壞事要少做，免遭天譴）。依照以前我們玩遊戲的習慣，一定是路見不平，拔刀相助，然後就會有好報。但在這邊可就不是這樣了，當你幫助別人圓滿的達成任務後，最好是不要接受他的款待，否則你就會怨嘆好人難做，吃虧不打緊，有時還落得死無全屍。所以在遊戲過程中，千萬不要因爲一時心軟，或被捧得半天高時，得意忘形，結果慘歸黃泉，切記，切記！所謂防人之心不可無，在此遊戲中可有非常好的印證。



這個遊戲的 MIDI 音樂表現平平，但至少還有音樂點唱機的功能，可隨時欣賞。而音效部分則是沒有音效。另外遊戲還將你完成的結局收錄起來，可隨時回顧各種結局，雖然只有一個畫面跟幾段文字，但畫的還不



錯就是啦！在遊戲進行的過程中，幾乎不需拿什麼物品，作者大部分都幫你安排好了，只要適當的存檔，多試幾次，即可玩完所有結局。遊戲中的某段劇情只要錯過了，就無法重複，所以就跟此段結局無緣了，所以回答的時候可要小心點了，不然想要玩完所有的結局，可不是那麼簡單！所以請祭出 SAVE/LOAD 大法，包準你過關斬將，無往不利！



群英會審　VER 2.1



COW BOY 66

故事背景過於簡單，使玩家較難溶入遊戲中，結局雖然多樣，但無法使人有破關之後的滿足；操作簡單，美工方面表現不錯，背景音樂表現平平，是一款較爲特殊的冒險遊戲。



CYBER 73

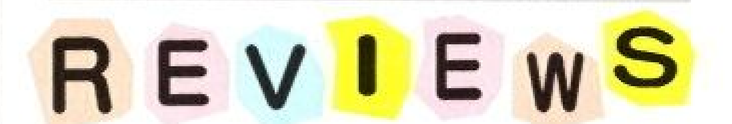
各方面的表現都屬平平，並無啥特別之處，以現今遊戲製作之水準而言，此款聖戰錄則略顯粗糙，雖有多達 22 種結局，但卻缺乏完整且精彩的結局畫面供玩家欣賞。



DRAGON 65

多結局式的 AVG，雖然圖畫具有相當水準，但是遊戲架構卻頗令人失望；單純的選項操作，讓遊戲變成了看圖說故事的類型，使得可玩性不是很高。

設計公司：姫屋
發行公司：歡樂盒
遊戲類型：冒險
發行版本：磁片版
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：V/SV
操作界面：K/M
密碼保護：圖形密碼
遊戲售價：660 元
測試配備：Pentium 90、32MB RAM、ET-4000 W32P 2MB、SB-16、6X CD-ROM





本文作者／張世松



邪惡再度復甦…三位受到神諭所召喚的勇士們啊！邪惡的巫師已經從冰牢逃脫，他將前往魔神堡重新取回那些原本屬於他的強大魔力；魔神堡一共由三座塔所構成，每座塔裡頭都存放著一顆魔珠，而這些魔珠就是引導神秘之門的關鍵所在。沒有人曉得這個神秘之門位於何處，但是只要擁有了全部的魔珠，就可以得到巨大的力量與數不清的寶藏。現在，邪惡巫師正在魔神堡當中找尋著失去的力量，現在你將得扮演這三位勇士們當中的一位，設法去發現到這些魔珠，並且與巫師及他的手下分個高下。

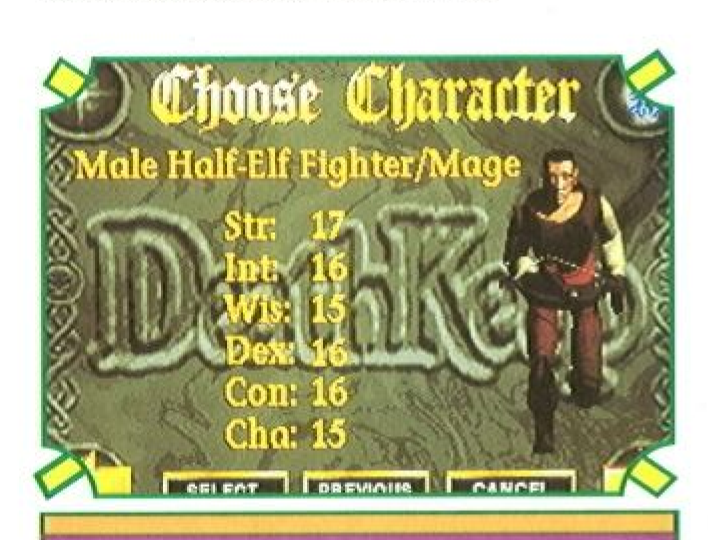


在 SSI 公司的遊戲歷史當中，最為玩家稱道的，莫過於就是一系列與 AD&D 合作開發的角色扮演遊戲，當時幾乎款款都成為玩家心中的最愛與經典之作；可惜的是，後來角色扮演遊戲逐漸沒落， AD&D 又跟 SSI 公司結束長久以來的合作關係， SSI 公司緊接著還另闢了一個 World of Aden 系列。原本筆者以為從此之後就再也玩不到 AD&D 的遊戲，沒有想到卻在最近突然推出了這款魔神堡。

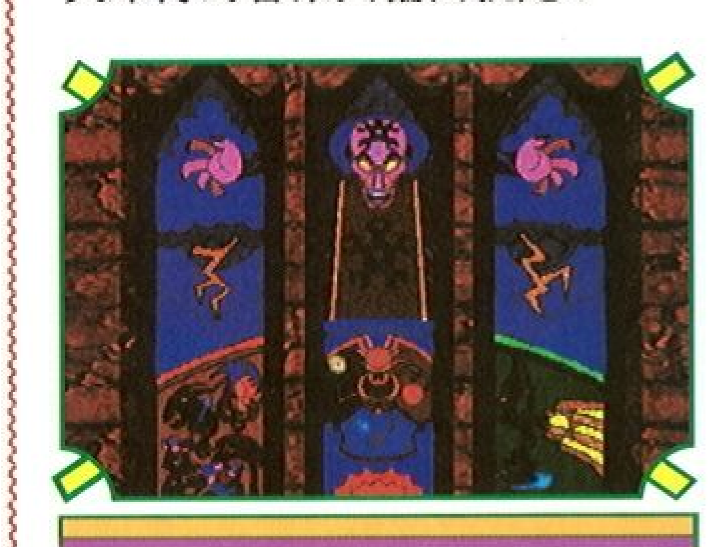
雖然魔神堡並不屬於 World of Aden 系列的遊戲，但是這款遊戲的進行方式卻跟雷神英雄傳有異曲同工之妙。嚴格說起來，



魔神堡可以算是 Doom-Like 遊戲的另一種翻版，不僅採用立體 3D 的遊戲世界空間，而且從頭到尾也是單打獨鬥，除了遊戲中還有其他很多角色扮演遊戲的設定之外，其實根本就跟 Doom-Like遊戲沒有什麼兩樣。

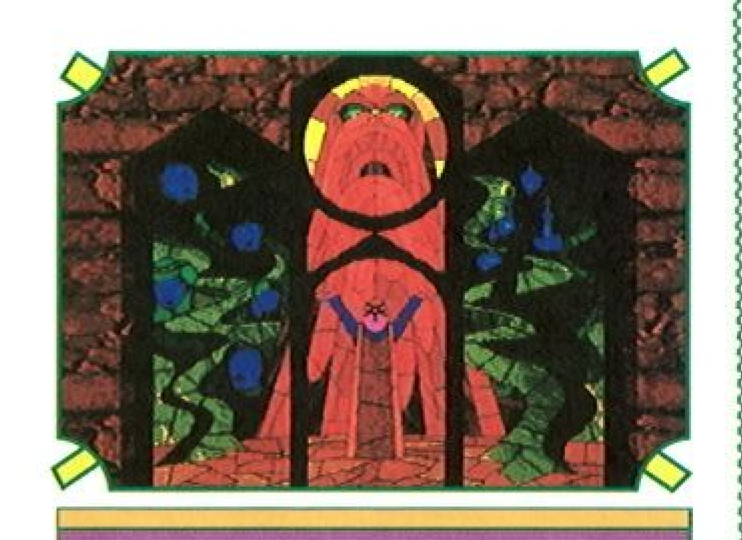


就跟雷神英雄傳一樣，魔神堡可以完全360度旋轉移動，並非像傳統的立體 3D 迷宮一樣，採用的是像黑暗王座的跳格方式來處理。魔神堡的迷宮設計相當多變化，除了有高低起伏的地形之外，而且還有湍急的水流、隱密的傳送點與空間寬廣但是走道狹窄的小徑等等，比起雷神英雄傳而言顯然是進步不少。由於遊戲採用光碟片儲存資料，所以當然就跟雷神英雄傳一樣，遊戲的音樂部分都是直接光碟音軌輸出，其效果與品質之佳自然不在話下，不過筆者還是比較喜歡雷神英雄傳的音樂與編曲就是了。

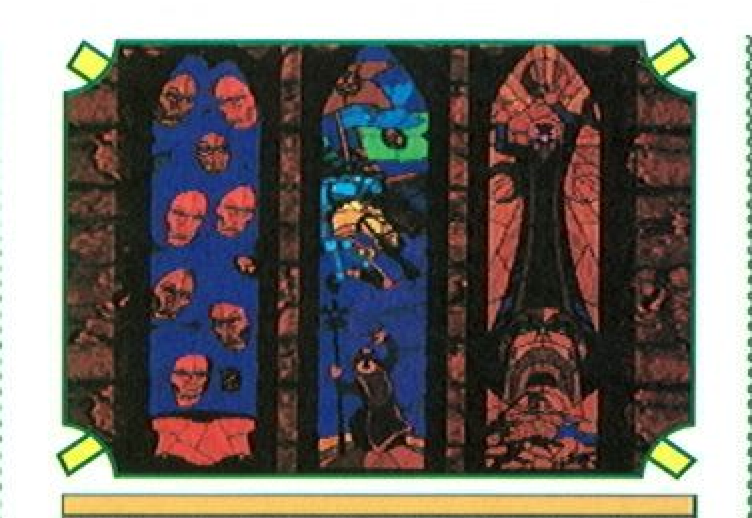


在遊戲的操作方面，魔神堡可以同時使用鍵盤或是滑鼠來遊玩，這兩種周邊設備各有其優缺點，端看玩家的習慣為何；不過

因爲某些功能鍵只能利用鍵盤來使用，所以大部分時間應該還是一手鍵盤一手滑鼠地來玩這款遊戲。但是筆者個人覺得，鍵盤功能鍵的排列組合過於分開，再加上還有複合鍵的設計，想要完全上手需要花一段蠻長的時間，實在是過於繁瑣了一些。不過遊戲倒是有一個比較創新的地方，那就是玩家可以在主角的手上裝備四種武器，這當然不是代表著可以一次拿四種武器去攻擊敵人，而是這樣一來，玩家就可以依照實際狀況來切換使用，不必再老是在那邊手動換來換去，節省掉不少麻煩的工夫。



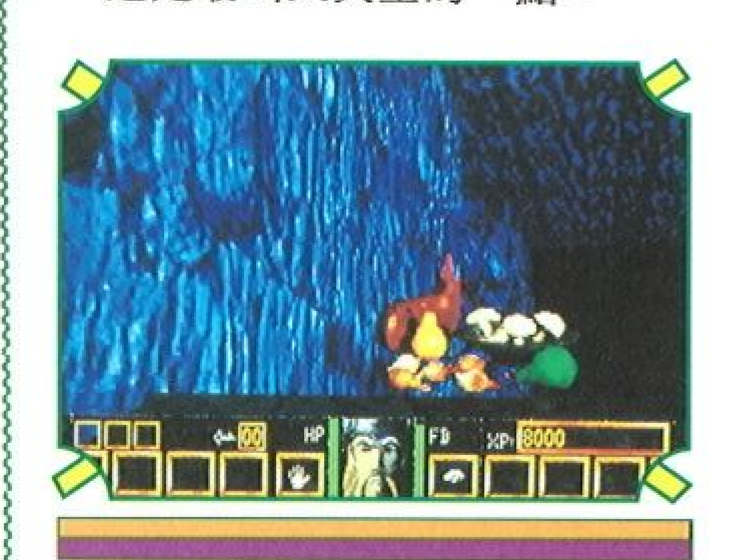
但是，這款魔神堡仍然令筆者相當失望，原因有很多，且讓筆者慢慢一一道來。魔神堡是一款 Windows 95 專用的遊戲，看來 SSI 公司似乎已經決定完全放棄掉 DOS 了，不過從這款遊戲的種種表現看來，根本就沒有使用 Windows 95 的必要。首先，



遊戲片頭不像昆蟲國度一樣採用 AVI格式來播放，用的還是傳統的半動態動畫方式來表現；其次



，遊戲的畫面效果依然處於 VGA 的階段，又非昆蟲國度所採用的 SVGA 畫面。再者，如同前述，這是一款 Windows 95 專用的遊戲，但是筆者卻覺得以魔神堡的整體表現而言，其實採用 DOS 就綽綽有餘了，在 Windows 95 底下執行的效率反而還不如 DOS 來得快，使得這款遊戲既使只要求 486DX2-66 即可執行，但是在 486DX4-100 底下卻仍然不盡理想，有時候延遲得相當嚴重，連走路都要小心翼翼地，免得一不小心因爲跳格而走到不該走的地方而受傷。還有，遊戲的自動繪圖功能實在是設計得不盡理想，地圖都是由一個個小方格所組成，但是卻又都採用幾乎同個色系的顏色，觀察起來顯得相當吃力，所以除非必要的時候，否則筆者能不看就不看。最後，雖然這是一款 AD&D 的作品，但是筆者絲毫感覺不到 AD&D 的原有魅力所在，或許是遊戲的動作成份變得多很多，使得劇情更加地薄弱，或許是 AD&D 只是單純地掛個名罷了，這是最叫人失望的一點。



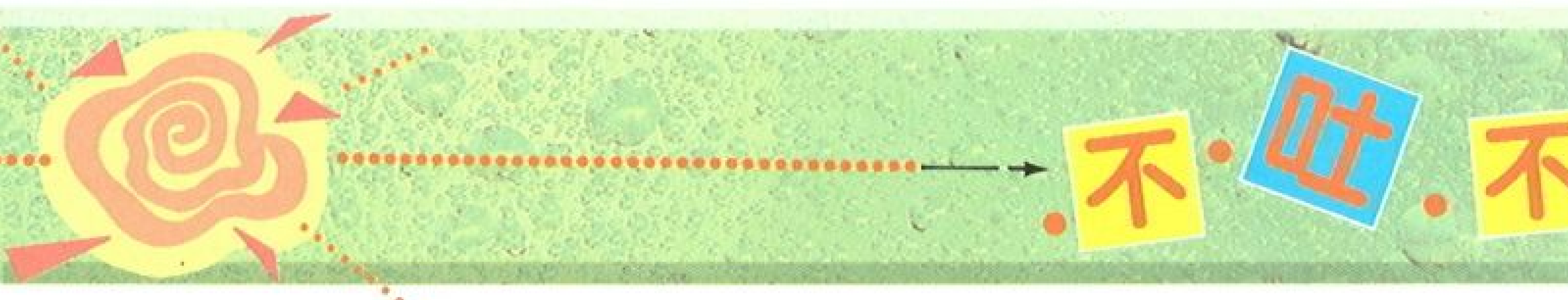
雖然魔神堡並不是一款相當優秀的作品，而且在圖形方面的吸引力又不像現今其他遊戲那般突出，不過在角色扮演遊戲式微的今天，對於以往 AD&D 迷與有著立體迷宮狂熱的玩家們而言，魔神堡依舊是一個還不錯的選擇。

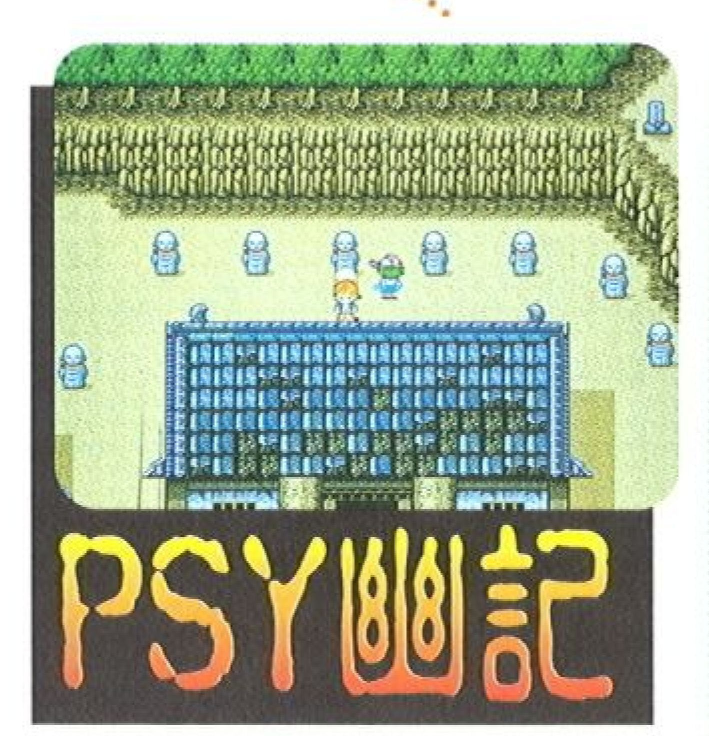
群英會審 VER 2.1

COW BOY 72	CYBER 76	DRAGON 72
		
與Doom-Like相當類似的角色扮演遊戲，操作方式稍嫌繁瑣，較不易上手，背景音樂方面直接由 CD 音軌輸出，效果不錯，在遊戲使用平台方面，所需的 WIN95反而成爲速度延遲的主要因素。	迷宮的設計相當細緻，各式各樣的地形變化，將場景營造的相當豐富多采，操作介面的使用不太順手；若能將繪圖的功能稍加改進，遊戲則更顯完備。	類似毀滅戰士的動作 RPG ，感覺上頗似 SHADOWCASTER 的模式，不過在 WIN95 之下的執行速度不甚理想，操控也表現不佳，未能突顯 AD&D 的背景，頗令人婉惜。

設計公司：SSI
發行公司：第三波
遊戲類型：DOOM LIKE
發行版本：光碟
使用平台：WIN 95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：WIN 95 相容音效卡
顯示模式：V
操作界面：K/M
密碼保護：無
售價：950 元
測試配備：AMD 5X86-133 、16MB RAM 、 Winfast 280 、SB 16 、6X CD-ROM

REVIEWS





從以前到現在， RPG 類型的遊戲就是我的最愛，當然 PSY 幽記也是在我荷包的預算之中；在經過多日的奮鬥終於破關了，也因此對〈幽記〉的感受可說是又愛又恨。〈幽記〉主要是講述主角太郎爲找尋青梅竹馬的朝子，而踏上與十二惡靈抗爭的旅程；遊戲中的世界是發生在一個灰黯的幽靈世界，故美工方面讓人感覺較幽暗深沉，所以在進入遊戲後，猶如也隨著刻情的發展，身歷其境的來到灰黯世界。

〈幽記〉中的最大特色便是添加一種類似我國易經八卦的卦牌設計，此卦牌的功能不僅可以購物（摒除以往 RPG 遊戲以錢來購物的設計），還可以隨時的使用，不過在你使用之前，絕對不知道會發生什麼事，它可能是出現一些芝麻綠豆的訊息，也可能是補充體力，有時還可以令陣亡的隊伍復活，再繼續的進行遊戲，不過這一切都得靠你自己所選的卦牌而定，其情形就如同六合彩一樣，完全是靠機運的。〈幽記〉在人物屬性方面可說是設計的太精細，因而令人覺得煩雜，光是升級方面就分了好幾種，也因此常常會發生無法平衡的情況。再則是每位人物的道具欄只有幾個，扣除必要裝備再加上過關的必須品後也就所剩無幾，讓人覺得此設計似乎有點寒酸；在內容方面，其迷宮設計雖不大但卻是相當精簡，甚至還有 3D 迷宮（不過畫面非常單調，從頭到尾都是一樣的牆）；而迷宮的過關方式更是耐人尋味，有的須摔摔跌跌，有的須爬上爬下才能過關…，而遊戲中的交通工具從騎馬、乘船、地下電車、巴士到飛馬行空，都是要由自己去駕駛控制的獨特設計。但也有不好的地方，就是把過關必須品擺在道具店裏賣，如果忽略此地方，那可就找的直跳腳了…。

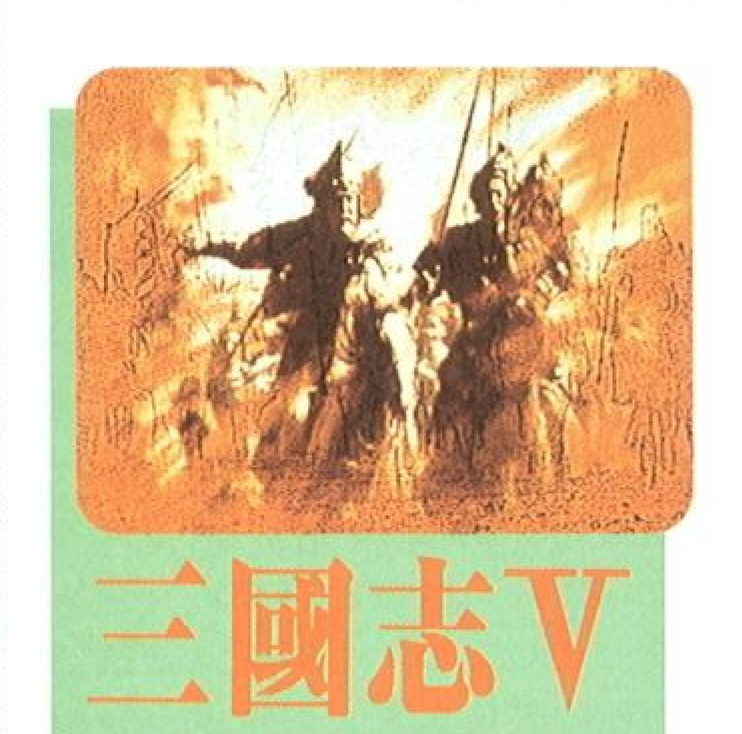
唯一美中不足的就是戰鬥方面，黑色背景加上幾張固定敵人圖片的單調畫面，再加上慢條斯理的文字顯示戰鬥過程，讓人有如回到遊戲剛開發時的年代，也因此就令人對此遊戲大打折扣了。不過，除了戰鬥畫面外，在整體上來說，也是頗值得一玩的輕鬆小品。

／杜勝利



這是個風格迥異，與衆不同的西式格鬥遊戲，除了以其血腥畫面著名外，以眞人拍攝製成，在遊戲按鍵的編排上，除了拳腳分輕重外，還多了防禦及可加強傷害的功能，在在顯示它的不同。遊戲中有許多令人稱許的地方，如音樂可以直接由 CD 播出，但遊戲時卻不會因爲換曲目而有所延遲，我覺得得眞人快打Ⅲ和格鬥悍將相比，但速度和其一樣快，畫面精緻度更遠在其上。但也有令人垢病之處，遊戲手册上竟沒有氣功等招式的說明，雙人格鬥時雜誌中宣稱按了可玩小蜜蜂的密碼也沒有說明，身爲眞人快打迷的我，但卻不得不指出其缺憾之處，另外國內代理公司也沒有在遊戲中附海報，至於中文手册國內的代理公司也都作得很好，所以也沒什麼値得稱許的。

／Liu Kang . Hung

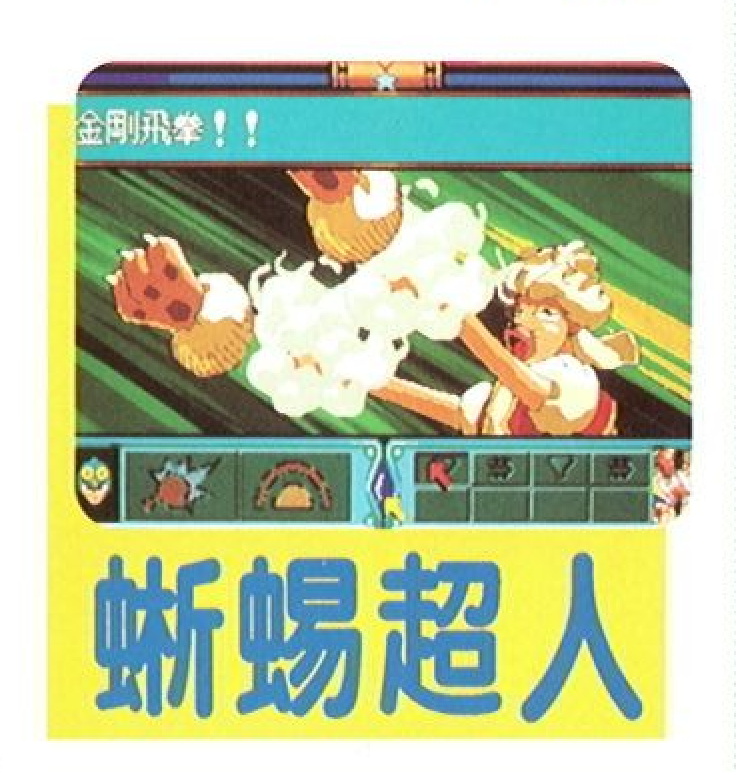


經過了一段相當漫長的等待，三國志Ⅴ中文版終於問世了。筆者本著對三國遊戲的熱誠，於是乎，將僅剩的零用錢掏出來，再東湊西借的（因爲三國志Ⅴ的價錢對筆者來說，實在是…不便宜！）好不容易才將三國志Ⅴ買回家。

三國志Ⅴ的畫面和Ⅳ代比較起來並沒有太大的差異，不過指令比Ⅳ代多，也比Ⅳ代更爲複雜、更爲細密。最令筆者讚嘆的是它的背景音樂，不管是柔和的春天、激昂的夏天還是淒涼的秋天，每首都扣人心弦，和Ⅳ代相較下，實在是最大的進步（因爲Ⅳ

代的音樂聽起來有點…）。另外在V代的戰爭中，陣形的轉換在一場戰爭中也有相當大的影響！也因爲如此，筆者在前四場戰爭中，輸得非常淒慘。所以如能熟悉的使用各種陣形，也是致勝關鍵之一！最後，祝各位正在苦戰中的君主，早日統一三國天下。

／小管



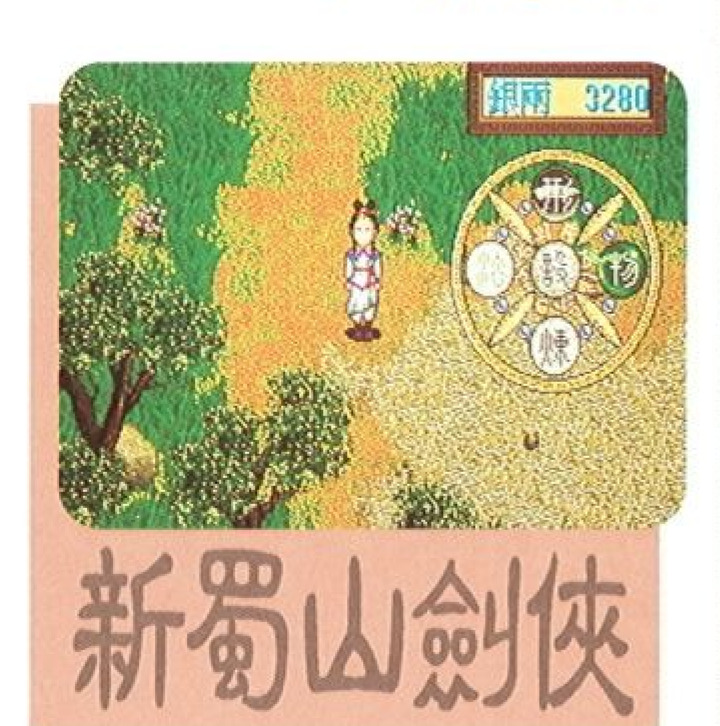
蜥蜴超人

久不聞有新作的 DOMO 小組，在經過長達一年半的籌畫與製作，終於在暑假推出了這套遊戲，甫一出片筆者立刻買了下來，想看看曾製作軒轅劍系列的 DOMO 小組功力又進步了多少…。進入片頭以後，是一位Q 版的 L-MAN ，若是各位有看過漫畫，可以發現在造型上是相當符合原著的。至於劇情就不太一樣了，遊戲內容大致遵守漫畫的前三集，後半部的內容則是直闖蝙蝠王德古拉的老巢。

在這套遊戲中，最引人注意的就是那搞笑的作戰招式以及風趣的語音。如蕭建仁的“漫畫家攻擊”會把趕稿中的艾雷迪投出去當武器；光源開關的“飛狼攻擊”，但見那溫吞的老蔡呼叫飛狼以機槍掃射，最好笑的是蟹女的“馬賽克攻擊”，竟連馬賽克都可以整片拔下來當飛鏢（什麼！不懂什麼是馬賽克嗎？）語音方面算是蠻突出的，但配音並不出色，像劍華的聲音有時太過低沈、模糊，沒有充分詮釋出劍華的的個性。不過筆者認爲這種做法是值得鼓勵的，畢竟是本土的遊戲嘛。遊戲大致分成兩種模式，一種是前述的劇情模式，另一種是對戰模式。在對戰模式中，若能連勝五場，則所有的隱藏人物都會出現。

如果要說這遊戲的缺點，首先是畫面解析度稍微低了一點，只有320×200，雖然人物都畫得很好，但不夠精緻。其次是「視覺戰鬥」所帶來的缺點，誠然所有的人物招式都很爆笑，但當你全破之後（意味著已看過所有的招式，也笑夠了）你還會想重玩嗎？相形之下耐玩度就降了不少，筆者個人覺得如果採天使帝國的戰棋方式，對戰時才採取“視覺戰鬥”也許會更好玩吧！炎炎夏日，你無聊嗎？歡迎試試L-MAN ，它保證可以帶給你前所未有的爆笑和清涼！

／WASAMI



新蜀山劍俠

滿懷既期待又興奮心情，在新蜀山劍俠甫一上市，便搶先購買了保存方便的光碟版，看雜誌精彩的介紹，我決定要一睹爲快。當我正準備載入硬碟時，看光碟上所印的圖案，臉上忽然出現如「櫻桃小丸子」般的斜線，唉！它只是一格格的方塊繪成，了無新意，在順利載入硬碟後，就進入了遊戲，依例前頭會有一段動畫，不過和故事內容無直接關係，只是動畫中跑出來的那位「女」俠，實在夠令人震撼的，因爲既像個男的，又實在是說不出的－醜，所以臉上的斜線又多了幾條，但在還未正式進入遊戲中是不可亂下定言的。我耗費了二週的時間，順利將最後魔頭給消滅，也在完成了這個遊戲後，有了以下的論點：

「新蜀」本身故事方面令人激賞，充滿了冒險感，謎題難度並不算高，能讓玩家輕鬆地沈醉在劇情裡，而且招式豐富且不枯燥。此外，「新蜀」有一個十分體貼玩家的售後服務，那便是一支080的玩家熱線，專門解決玩家卡死的難題。老實說，「新蜀」的過場動畫並不多，這還無傷大雅，最讓人垢病的是片尾結局是如此短，如此快，怎麼說呢？因爲破關後出現的後續交代伴隨者製作人員名單快速閃過，只留下著我瞪大的眼睛。我購買的是光碟版，但…但竟跟磁片版毫無差別，沒有因光碟版而燒錄了音樂，或增加了語音，其實只要拿光碟把檔案存入硬碟，便可以讓它在旁邊休息了。另外，密碼表還印刷不清，再者，有一個讓我感到百思不解的就是；我拿著「新蜀」和同學分享，幾乎有七成不能玩，據了解任何配備及需求皆符合說明書，難不成程式要求十分嚴苛？

不過「新蜀」倒也不失爲個能提供大家消遣的遊戲，各位有機會可以玩玩！

／小諾

讓你一圓棒球美夢！

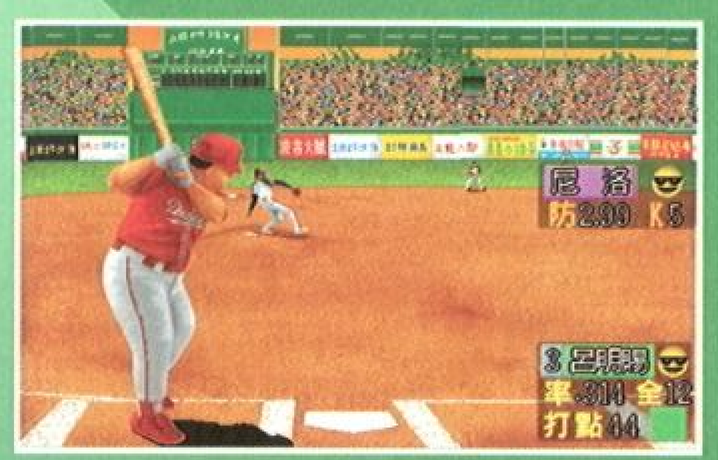


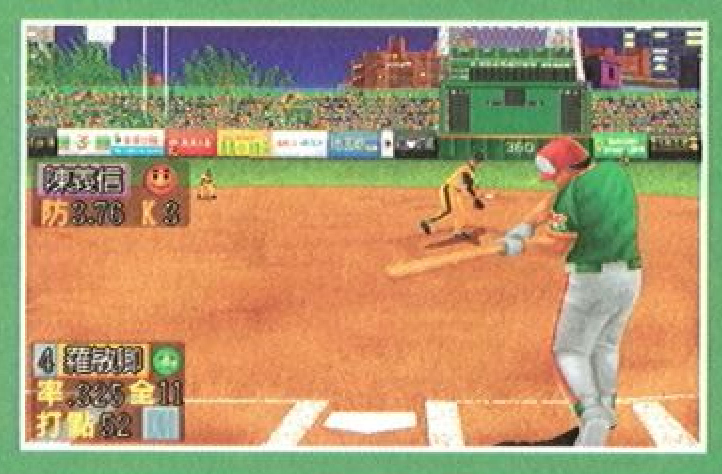
在這裡你可與崇拜的明星球員併肩作戰，
一同寫下職棒最貴的紀錄。
也許你就是棒壇明日之星！

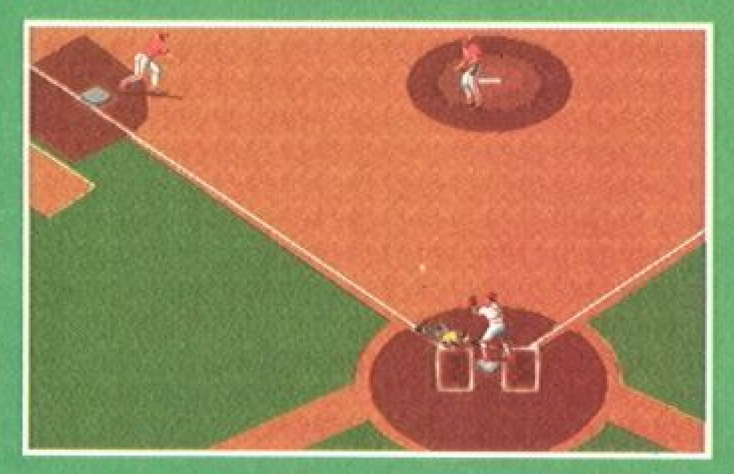
SOFTWORLD

3 中華職棒

SOFT WORLD







共有六隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、熊，包括所有球員的詳細資料盡在其中，有您熱愛的明星球員也有二線球員，一個都不漏。

可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動，重量訓練、傳球練習、研究球路、揮棒等訓練。

依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋、伸卡球、下墜球等。

依投手的球質輕或重，投各種球路時的姿勢均不同，且不同的放球點及不同的足距，在投出不同的球種其所耗用的體力及手臂損傷度各不相同。

打者有不同的打擊姿勢，分為標準式、開放式及封閉式，不同的打姿有不同的優缺點，如開放式對內角球較易狙擊。

左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，真實的做到左投剋左打的功效。

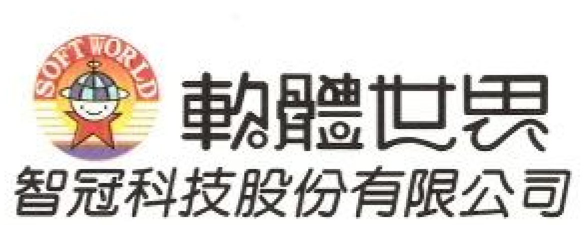
更多更豐富的動畫表現，接殺、撲接、撲壘、全壘打等，真實的讓你大呼過癮。

記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。

球員屬性更加豐富完整，如野手的逆境、流打、硬滑二壘、黏打、揮大棒、再見男等，以及投手的三振型/四壞型和第5/9局的投球能力等多項屬性。



高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781





震天撼地的綠林草莽實戰錄！

水滸傳



表現腐敗政治社會中綠林漢子的眞性情！
披露官逼民反欺上瞞下的小老百姓宿命！
盜亦有道之亂世英豪奮鬥史！
最切實深刻的眞正極品佳作！












龍騰三國
神龍現世紫青霄
奔騰三國血染袍
魏
它飽含策略遊戲的精華，
它延攬角色扮演的趣味，
只有它能滿足您逐鹿中原的美夢，
讓您魂縈夢牽數餘月！
＊集角色扮演、策略和戰略於一身的新風格三國遊戲。
＊物品裝備琳瑯滿目，助你打場漂亮勝戰。
＊瞬息萬變的政治局勢，請隨時掌握戰爭脈動。
＊氣候變化與地形會影響實際作戰情況。
＊出神入化的九大類計謀，敵人望風披靡。
＊與城內村民交談，可獲得不少的寶貴資訊。
＊龐大的地圖與迷宮山洞更增樂趣。
＊多種戰鬥部隊組合。
對決
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司



SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司
劉伯溫傳奇
上天入地 八百里獵龍A計劃
穿越時空 數百年風水大預言
一揭露奇門五術之謎並預測中國命運的歷史傳奇RPG!
『劉伯溫曰：「皇上之意甚好，這是
百姓之福。但錦衣衛之統領需管生殺
◆ 採多線劇情多結局
◆ 深入探討中國玄學
◆ 悠遊中國詩畫山水
◆ 智慧戰略戰鬥模式
◆ 異族法術效果驚人
◆ 拍案叫絕精彩謎題
◆ 演繹推背圖之由來

CD-ROM
光碟版

THE LEGEND OF DRAGON

龍之傳奇









- 孫悟空 與 小龍女 領銜主演
- 絕佳的操縱性，支援鍵盤、兩鍵與四鍵搖桿。
- 豐富的道具和魔法，配上驚險刺激的即時戰鬥系統與威力強大十足迫力的魔頭怪獸。
- 臨場感十足的音效與二十餘首盪氣迴腸的背景音樂。
- 流暢的畫面捲軸、繽紛炫麗的魔法特效，配合骰子場、水果盤、猜寶箱、打飛靶..等精彩逗趣的附屬遊樂場，還有百玩不厭耐人尋味的遊戲謎題，加上機關重重危機四伏的魔王迷宮，這正是：



大好評熱賣中!!



智宇資訊

精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷1號9F-8
TEL:(02)999-6883 FAX:(02)999-7061

俠客英雄傳3




遊戲修改大師
FPE 5.0
近日登場
©96
精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:(02)999-6883 FAX:(02)999-7061
© 1996 KINGFORMATION CO., LTD.

回朔時空　面對過往的無知...
你是否能　扭轉乾坤
讓 希望之光 再次溫暖這大地 !?

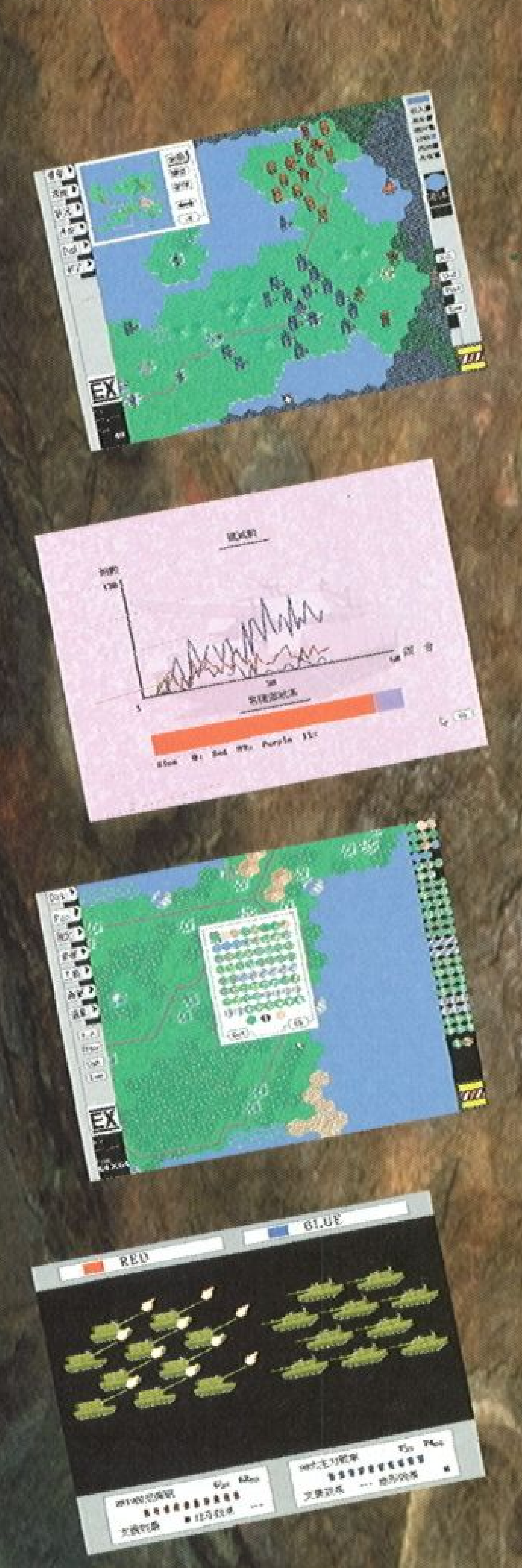
創滅天地

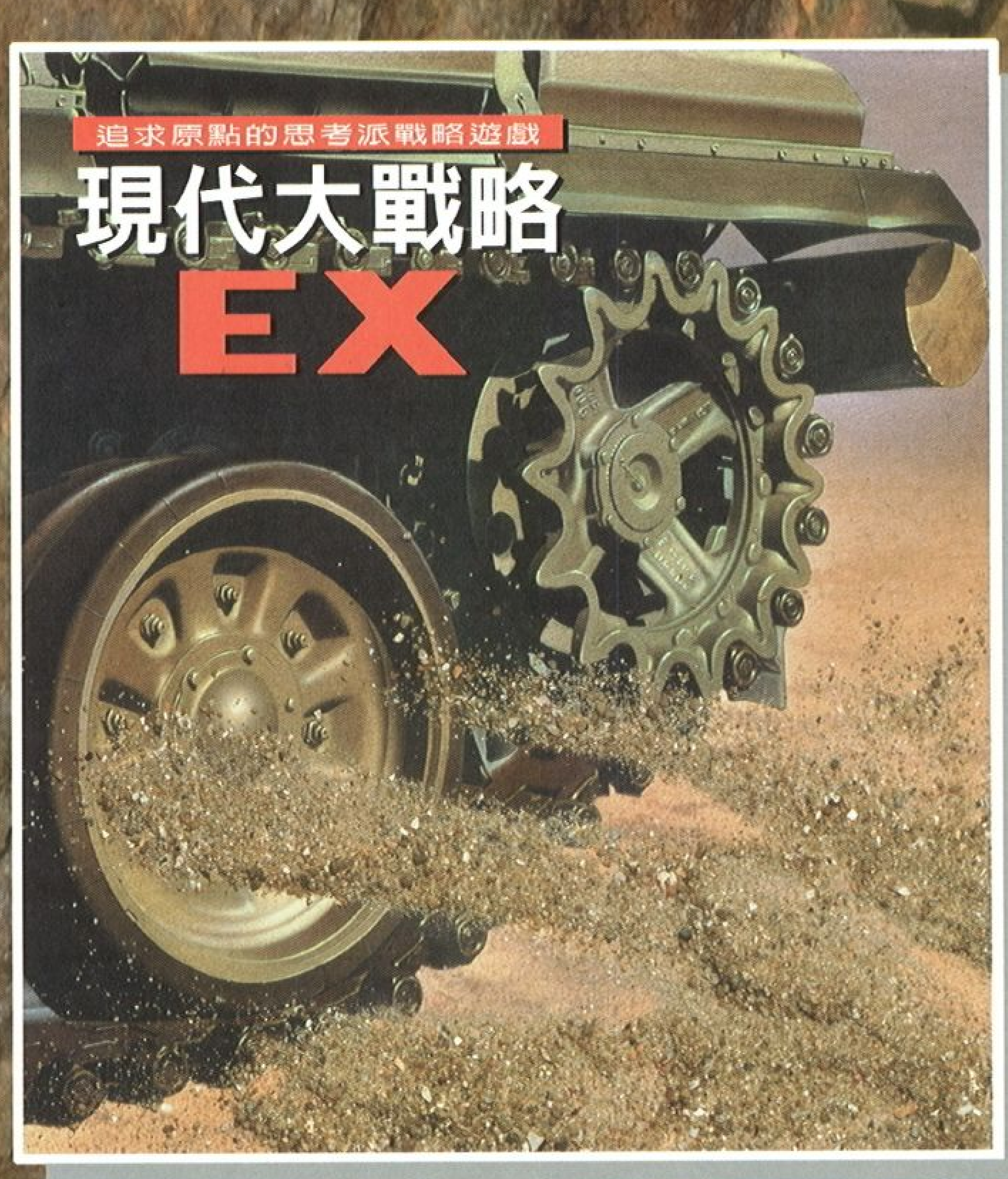


遊戲行家們 請拭目以待 !!!

現代大戰略EX

中文版強襲登陸！
史上最強的電腦參謀徵召戰友們入列！





由日本SYSTEMSOFT發行多年，在各遊樂器機種上廣受玩家最高讚譽的大戰略系列，可說是對世界各國軍事武力掌握詳盡的遊戲之一。不論是兵器性能的展示或遊戲的可玩度，都是經過歷代戰略迷驗證的結晶，更是喜愛現代戰術的玩家們不可錯過的經典。

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F NO.88 CHUNG-HSIAO E. RD. SEC.2.
TAIPEI TAIWAN R.O.C.
TEL:886-2-3563567 FAX:886-2-3560969
服務專線:(02)356-0955

SystemSoft


魔神戰記2


春秋爭霸傳2
問鼎天下
狂瀾的時代，壯闊的史實
古國漫漫烽煙揚
戰鼓隆隆震穹蒼
諸侯征戰九州土
群雄爭霸誰稱王
☆首創「即時戰略系統」之中國ＳＬＧ里程碑
☆突破三國窠臼，開創戰略遊戲新紀元
☆三十五餘國，一千兩百餘名人物，格局恢宏浩蕩
☆打破傳統，在統一之外另闢「稱霸」之徑！
☆「軍事」「商業」「外交」並重，軍事不再是唯一的勝利條件
熱烈發售中


這是一個奇妙的故事、
一個充滿「變態」和「爆笑」的瘋狂世界，
一個讓您在最無壓力下盡情發洩您被壓抑之變態狂想的遊戲，
現在，就要在這裡誕生了…
來，變態一下吧！
L-MAN
蜥蜴超人
○〈熱門少年TOP〉最受歡迎連載漫畫《蜥蜴超人 L－MAN》堂堂改編！
○情節誇張，造型逗趣，保證讓您從頭到尾笑倒在地！
○最豐富的動畫，最爆笑的招式，讓您彷若欣賞一部《L－MAN》真實卡通一般！
○全程語音支援，專人配音，保證熱鬧滾滾，重現原作變態、無厘頭式之趣味！
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號9F TEL：(02)356-3567 FAX：(02)356-0969
服務專線：(02)356-0955
漫畫授權 大然文化



普巴·郭切希
全世界第一個5D視覺遊戲光碟鉅著
普巴·郭切希是藏文「自性·開門」的意思。一個人只要能打開如來自性，便能打開宇宙的真理。當你對著心門大喊一聲：「普巴·郭切希」，你打開的不僅是第三隻眼，也不僅僅是八個內容不同的遊戲單元；很有可能，你打開的是自己或另一半未知的命運。
★這是一個奇特的另類遊戲光碟作品，可看、可玩、可聽、可猜、可想…精彩有趣的5D遊戲作品，即使是不懂3D視覺門道的人，也可以從遊戲中玩得很熱鬧。
★本光碟共有八個單元，「看法入門」與「暖身運動」是為初入門者而製作的。
★「迷你劇場」播放的是立體視覺動畫影片，是對「眼力高超」的人的一個視覺挑戰。
★「時空畫廊」是一個3D畫廊中的5D虛擬實境（VR）畫廊，不但「畫中有話」，而且「空間中另有空間」。
★「星相館」中，除了傳統的12星座，以及不久前才被發現的蛇夫座與掃把星，都等著與你配對；此外，蛇夫座與命運之神的糾葛也需要你來解開。
★對於好奇想瞭解或想自己創作這種立體圖的人，這裡也提供了一個「製作方法」單元。
★至於失傳已久的「五方佛灌頂咒」到底出現在何處？…其他一些意想不到的內容就由你自己來打開吧！
★本光碟製作嚴謹，豐富的內容架構，超水準美術表現，精彩的名家配樂外，榮獲工業局軟體工業五年發展計畫獎助，更是製作品質的最佳保證。
總經銷
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL 886-2-3563567
FAX 886-2-3560969
製作發行
福茂光碟
Apollo Interactive
福茂資訊股份有限司
台北市林森北路575號2樓之1
TEL 886-2-5855895(12線)
FAX 886-2-5855896
榮獲工業局軟體工業五年發展計畫獎助
建議售價 NT$840元


3D Action Arcade
MARS
終極戰士
中文版
第一人稱的立體臨場表現，可抬頭、低頭、蹲下、跑步、跳躍、甚至飛行、在水中游泳..等各種視角變化。
冒險遊戲般的劇情，劇中NPC不斷地提供線索。
強大的網路連線功能：支援IPX NETWORK、NULL MODEM、MODEM TO MODEM 等多種連線方式。
全中文的操作介面及訊息，是入門「3D遊戲」的最佳選擇。
安峻科技
台北縣板橋市成都街10號1樓 服務熱線:(02)953-7263 BBS:(02)953-7264~5
http://www.engine.com.tw
ENGINE
TECHNOLOGY CO., LTD.

帝國霸業

MEREDITH

劃時代的戰略鉅作

640X480 高解析 256 色操作模式
全 3D 製作圖形
空母、戰艦、裝甲、衛星、死星、要塞，應有盡有
主將屬性加入 RPG 特質，有專長和經驗值及領導力的影響
200 多顆各類星球，各種事件，樂趣更勝 RPG
只出光碟版，內容超過 500M ，物超所值

異星突擊熱賣中

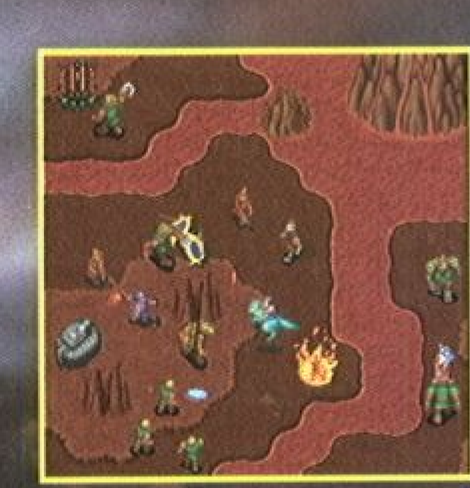
http://www.sungraph.com
e-mail:webmaster@sungraph.com
旭光資訊股份有限公司 TEL: (02)9142497 FAX: (02)9142505

八月強力上市

您不能錯過中文即時戰略遊戲







一場兩大族群的對戰，劃破荒涼世紀的沈寂

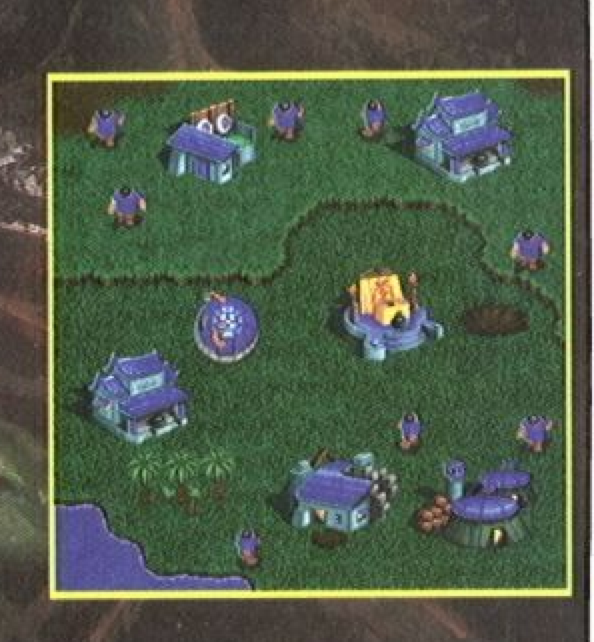
戰場上只有急促的呼吸與吶喊

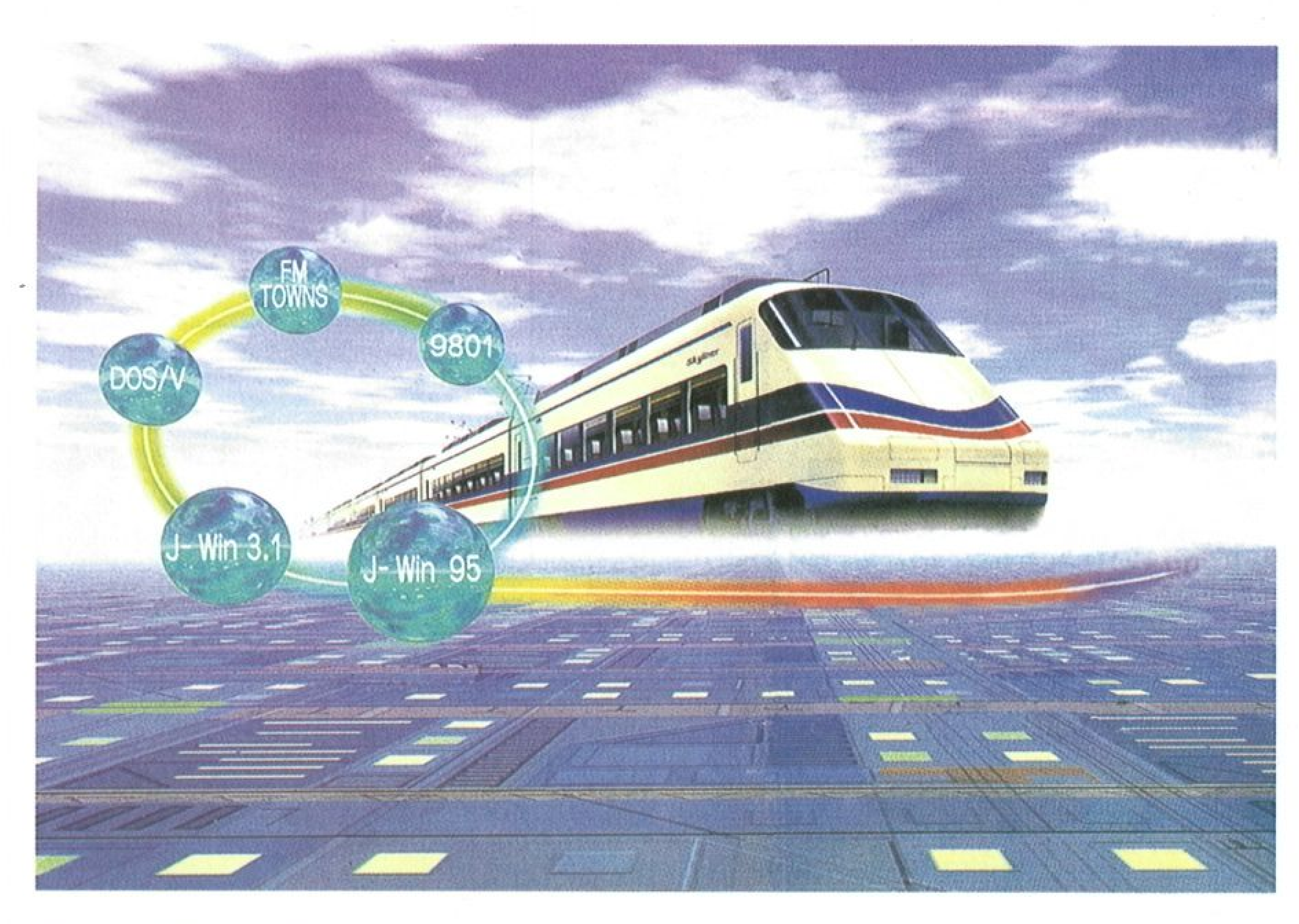
脆弱的心靈無法再生存

族群的龐大勢力、巨魔、矮人的糾葛

嚴重考驗您的戰略智慧










VR 快打


TRAVEL JUNCTION


下級生


THE LEGEND OF EDEN 2

在過了炎熱的暑假之後，面對學校沉重的功課壓力，可眞是心情煩悶啊…爲了讓大家都能振奮一下情緒，列車長特地找來一些目前較熱門的日本遊戲，爲各位讀者消暑一下。

本班次的 JR 列車共掛有八節車廂，其中有兩列是 98 專車，其餘則是目前人氣鼎盛的 J-Win95 。

你滿意本列車的服務嗎？如果各位有任何建議或指教的話，歡迎來信到高雄郵政 18-69 號信箱『 JR 新幹線』收，列車長將爲您盡心服務。謝謝！

■ L.Y.C


水族世界


女武士傳説外傳
—蘿莎的冒險—


EMIT


魔法學園



かきゅうせい

下級生

1996 PRODUCED BY ELF Co.

- SLG＋ AVG （ 18 禁）
- 98 系列
- elf
- ￥9800



與瑞穗在電影院約會。

「　打開這盒子時，您的青春就此開始…。」

這是 elf 公司在「下級生」的包裝盒上所題的敬告，也意味著您將再次爲「下級生」而睡眠不足！

筆者一直都是「同級生」系列的狂熱者，打從當兵前的同級生，在部隊時的的同級生 2，直到退伍後的下級生，每片都沒有錯過，都搶著第一手買回原版遊戲，以證明我的「青春」。經過幾個禮拜的努力之後，黑著眼圈來向大家作報告。

「下級生」目前只發行 98 版， DOS/V 的玩家可能要再等上一陣子。遊戲爲硬碟專用的磁片版，變態的是居然高達十七片之多，安裝後約佔 20MB 硬碟空間；因此也不難想像，本遊戲純文字量就高達 13MB ，圖片總數在 400 張以上！而 elf 公司也破天荒地採用歐美慣用的紙盒裝，給人耳目一新的感覺。遊戲基本上仍承襲同級生的系統，但這並不意謂著「下級生」等於「同級生 3 」；據消息指出，還是有推出「同 3 」的可能。 elf 當然不可能不撈這張大餅一票，筆者一位朋友在下級生發售日時，在秋葉原居然找不到任何一套 3.5" 的下級生。只得帶回 5.25 " 的磁片請筆者代轉。這是題外話，不過也可以瞭解下級生受歡迎的程度。



遊戲架構

說說遊戲內容吧！在時間上，「同 1 」是一個暑假；「同 2 」爲一個寒假；而下級生則爲一年！遊戲完成所需時間較前二者爲長，但難度並不會比「同 2 」高。在這一年之中，登場的十三位女性會隨時間季節有不同的穿著與伴隨事件發生。（當然，游泳池只有在夏天才會開；各位！把握機會了。）而主角的活動範圍較前二作小了許多，在活動時間上也必須在強制在宿舍關門前回去，這一切都是在使過程單純化與避免不必要的時間浪費。玩者所能掌握的，是每週六下課與週日這兩天，其中還要強制玩者打工賺錢，天下可沒有白吃的午餐喔！遊戲最大的不同點是在與女性的約會方式。在前二作中只要完成了固定的事件，就可順理成章地有個甜蜜的結局。而在下級生中卻必須不停地與對象女性約會，以提升對您的好感度。但相對地自由度也提高了許多，您可以自定時間與地點，或偶而爽個約也沒關係；約會中也會遇見



旅館中的麗子。

與瑞穗的結局。

泳池畔的涼子。

其它女性，不過記得下次要解釋就是了。而當您與心愛的女性角色有所成果時，千萬不要以爲就此結束，多重覆幾次，您將會有新的進展。系統感覺上像是「同級生」與 Silky's 的作品Birth-days 之綜合體。沒錯！Silky's 正是 elf 的子公司，因此二者相似處亦不足爲奇。

在「下級生」裡，感情是可以用金錢收買的。玩者與對象女性之間的微妙關係，端視彼此的好感度而定。提升好感度除了對話與約會外，在對方生日或耶誕節時送禮物也會有意想不到的效果；或者，也可以在地藏王祠以重金許下宏願，只要您鈔票夠多，包您心想事成。反之，主角的一切言語行動，若不適合當時時機的話，也將對好感度有負面的影響。在本遊戲中各女性角色間情感發展並不會相衝突，但某些角色即使好感度再高，還是得依劇情路線完成事件後，才能繼續發展下去。結局是以哪位女性對主角的好感度最高來判定，因此也有可能會有不是玩者意料中的結局產生。此外，遊戲中還包含一個抽「同級生」海報的小遊戲，並有隱藏的特殊角色，這些樂趣就保留給各位玩家了。

靜香老師可是學生心目中的偶像。

與靜香老師的結局。

與眞由美共飲一杯的滋味眞棒！

聲光表現

本遊戲與系列作品最大的差別，應該是在原畫的表現上。這次 elf 沒有採用「同級生」系列成功最大功臣－竹井正樹先生的原畫，而改用門井亞矢小姐擔綱造形設計，在已接近極限的十六色美術表現下，依然有不凡的演出。再加上全系列出色的人物角色塑造與突出的劇本，使每位角色抽出遊戲時，依然有十足的媚力締造商機，這也是本系列移植機種不斷、週邊商品如潮的有力證明。elf 的遊戲一向有過人的美術與音樂音效，此次也不例外。當您沉醉於下級生活潑優美的音樂聲中，您會發現另一項驚奇－如此多的過場事件圖片。筆者玩下級生已不下十次，每次還是有新的發現。這更加強玩者看完所有插圖的欲望，這也是支持筆者玩下去的原動力。

結論

「下級生」在大家的期望中推出，也的確沒有讓大家失望。爲了這樣的好遊戲，多熬出兩個黑眼圈也是値得的。有 98 的玩家當然不容錯過，沒有的人也只好請您流口水耐心等待了。最佳男主角，換您做做看！讓我們一起掌握屬於自己的青春！



遊戲中的地圖行動模式

P.S.在截稿前 elf 已發表「同級生３」的消息，原畫仍由竹井正樹先生擔任，發售日未定。

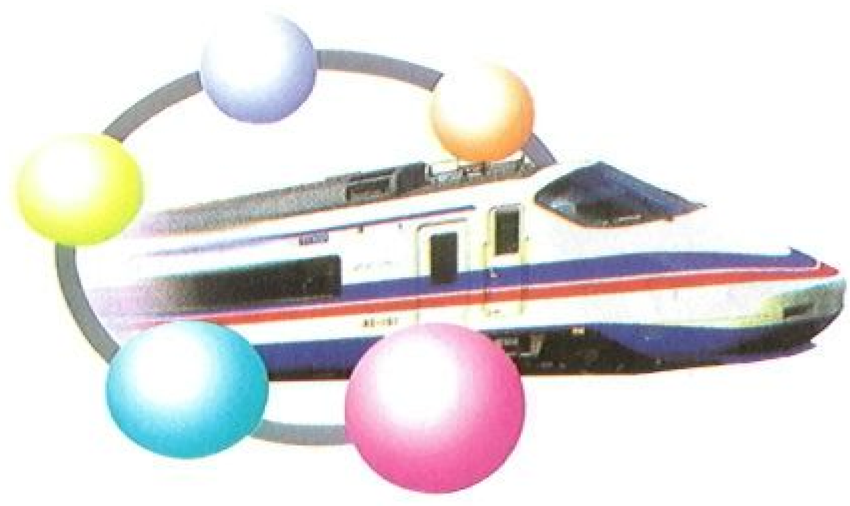






嗚～我的荷包蛋…

身著頗清涼的愛





- AVG（18禁）
- PC-9801
- COCKTAIL SOFT
- ¥7800

夏天，是戀愛的季節。年輕男女們參加離島之旅，在遠離塵市的沙灘，渴望尋求屬於夏天的浪漫。主角－您是個三流大學的畢業生，在一片低迷不景氣的風潮中，滿懷自信地前往全國最大的旅行社面試。就在面試前的緊要關頭，主角發現大事不妙，可能是昨夜吃的火鍋出了問題吧！一陣強烈的腹痛襲上心頭…此時該做何抉擇呢？是忍耐到底還是就此放棄？主角的前途就操縱在玩家您手上了，故事也於焉拉開序幕…

充滿艷遇的劇情

這是由「COCKTAIL SOFT」公司繼「CAN CAN BUNNY」、「DOKI DOKI VACATION」之後又推出的戀愛冒險遊戲。由上述介紹可知這是一個故事多線、多重結局的選擇題遊戲。若主角一開始就順利就職，那麼也就能娶得社長的掌上明珠，從此平步青雲，故事也隨之結束。但遊戲本線卻要從主角面試失敗，只得到最沒沒無聞的小旅行社擔任導遊開始，帶團途中所發生的趣事與豔遇。每位團員參加的目的不盡相同，您也必須疲於應付他們所需。除了突發事件與戀愛競爭，到後來您還會發現隱藏在小島上的寶藏。至於要如何處理，當然還是要靠您的決定了。



⬆ 線上 HELP 功能。

⬆ 這就是社長千金一琴乃小姐。

⬆ Happy Ending

⬅ 唔…把持不住了！



⬆ 不是故意的!!

便利的介面系統



導遊難爲！

本遊戲的系統相當特殊，除了直覺化的介面外，還有日本遊戲中罕見的HELP功能，其操作介面與 WIN95 非常相似，在安裝時並會有「安裝精靈」來協助玩家作各項設定。遊戲進行時，對話形的滑鼠游標除了圖示外，會因應環境附帶有文字說明於游標上，隨著移動而改變解說內容，可說是目前日式冒險遊戲中最具人性化的。此外，另一項創新就是選擇性的SAVE功能，在面臨重大抉擇之前，系統會提醒您做SAVE的動作，而只要曾經歷過的分歧點系統也會作記錄，當您 REPLAY 時，便可從您想要的劇情分歧點開始。比起其它同類型遊戲得從頭來過，可說十分便利。當然，上述的功能也是可以關閉的。

一心追尋寶藏的千惠子。

喂喂…我可不是西瓜



害怕雷聲的美幸。

結 論

眼尖的人應當可以看出，本遊戲原畫正是「 CAN CAN BUNNY EXTRA 」裡的某知名原畫。而美術部份正承襲「 COCKTAIL SOFT 」公司一貫傳統，將十六色表現發揮到了極致。在音樂音效部份，整體皆以輕快活潑爲主，倒也還能與訴求的主題相襯托。本遊戲並不能算是大作，但比起一般「按一按，看一看」的遊戲製作水準要高出許多。筆者個人相當喜愛該公司的作品，也在此推薦給每位喜好日式冒險遊戲的玩家。在這炎炎夏日裡，您是否也嚮往南國的豔陽與沙灘？那麼，更不可錯過這精彩的消暑小品。



戀愛爭奪戰！



小心!!

Bad Ending

就麻煩您了！



財富與美人您做何抉擇？

● 朱原弘 ●



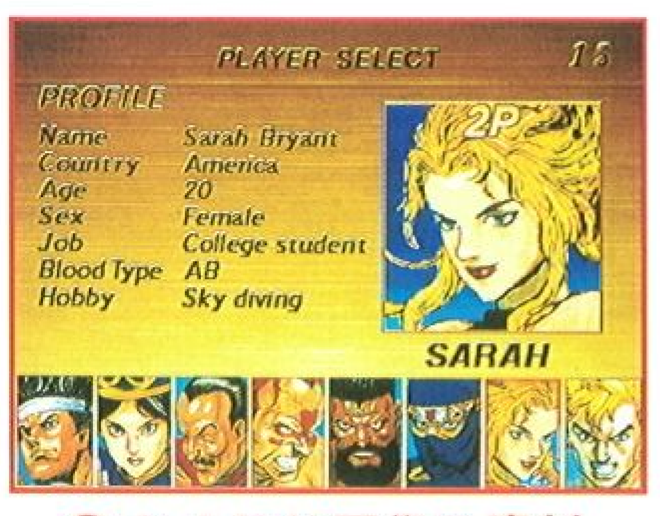


VR快打 PC版

Virtua Fighter PC

ARCADE
VS
OPTION
TEAM BATTLE MODE
WATCH MODE
RANKING MODE

- 格鬥
- WIN 95
- SEGA
- ￥8800



各人物的圖像及資料

大型電玩遊戲界的大老－SEGA 所推出的「VR 快打」，想必很多讀者都有玩過或看過吧！這個在大型電玩及 SEGA 次世代主機 SATUAN 都相當受到歡迎的 3D 格鬥遊戲，成了在SEGA所推出的新規格「SEGA PC 」所打出的第一炮，使得 PC 的玩家們也能享受到次世代主機上聲光效果驚人的遊戲。在將來會有許多 SEGA SATUAN 的遊戲被移植到 PC 上，不過你得先準備好 Pentium 100 以上的機器、16MB RAM，配上 Windows95 才成。

SEGA PC 主要是利用 Windows95 上的 DirectX 的界面來完全發揮硬體的效能，舉凡操作界面、音效、顯示、通訊都可以藉由這個界面來和硬體溝通。有人以為想要玩這些如 VR 快打的 3D GAME，需要目前市面上漸漸出現的 3D 加速卡，其實不見得需要，因為透過 DirectX，即使你沒有 3D 加速卡，也可以利用軟體來模擬；若你有 3D 硬體加速卡，也能夠完全發揮 3D 卡的功能。

遊戲架構

剛進入遊戲，就出現 SEGA 大大藍色的四個字，表示著 SEGA 開始進入電腦遊戲界的第一步。人物的操作除了上、下、左、右之外，還有基本的防守、拳打、腳踢：除了一般格鬥遊戲常見的單人、雙人對打模式之外，還有團隊作戰模式（ Team Battle Mode ），觀察模式（Watch Mode）、等級評判模式（ Ranking Mode ）。在團隊作戰模式中，雙方可自行從八位角色選擇三名或五名進行淘汰賽的對戰，當其中一位隊員被打敗之後，就由下一位遞補，不過由於角色不夠多，選擇性很少。在觀察模式中，你可以選擇兩名角色，由電腦控制兩名對手互相對打，此模式並沒有什麼特別，不過對於新手又沒有人可以示範給你看時，觀摩觀摩電腦的攻擊模式



想從背後偷襲？門都沒有！



看我的連環腳！



讓你摔個狗吃屎

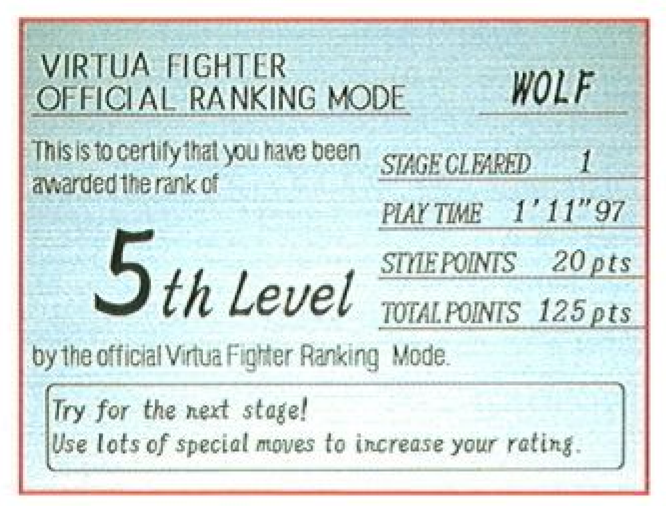


別想螳臂擋車！



嘿嘿，抓不到哩！

也不錯。等級評判模式中，你將無法接關，當你操作的角色被擊敗或擊敗所有人之後，電腦會依據你所擊敗的敵人、經歷的時間、攻擊得點做等級的評判，你可以利用此模式來判斷你對 VR 快打的熟練度。



等級評定的畫面

移植大型電玩的效果

接著我們來看看這款 Vitural Fighter PC版的移植程度如何吧？如果你有 Pentium-100 以上、16MB RAM 及一張夠快的顯示卡，那恭禧你，你將能夠享受到接近遊樂器的效果。原來 VR 快打的八名角色，都完全地被移植到 PC 版上，而各角色的招式也完全地被移植到 PC 版上面。PC 版操作可以使用鍵盤或搖桿，不過很可惜的是只能由 Player 1選擇使用搖桿，Player 2 就只能用鍵盤來和對手對抗了！雖然 VR 快打可以讓兩個人進行對打，不過筆者覺得還是不要共用一個鍵盤進行對打比較好，以免成了「 Real Fighter 」；因爲鍵盤太小了，並不適合兩人共用，最好是一人用 Game Pad



可以兩人對決哦！

、一人用鍵盤以免產生爭執。

遊戲的音樂用的是 CD Audio 音軌播放，效果還不錯，音效及人聲錄得也還好，只是這些音樂、音效並沒有讓筆者進行遊戲時因而熱血翻騰，感覺上只是普通的遊戲配樂而已。遠方的景色說實話一點立體感也沒有，原來遠方的布景只是圍著比賽場貼上一張圖片罷了，所以當然沒有什麼立體感，比賽場地也是做得不怎麼樣，筆者實在覺得場地很遜。

結論

筆者個人認爲，VR 快打整體上還是沒有遊樂器或大型電玩的版本好，雖然它已經到了可以接受的階段了，不過應該還能夠加強吧！現代的 CPU 高速運算速度、高速顯示卡都能以相當便宜的價錢讓許多人都能擁有，尤其現在市面上又有兩、三千元的娛樂用 3D 加速卡，將來將會越還越多的遊戲主機被試著移植到 PC，雖然 VR 快打不能說是非常好，在不久的將來，應該就會出現更好的遊戲出現，讓我們拭目以待吧！



強而有力的猛虎硬爬山



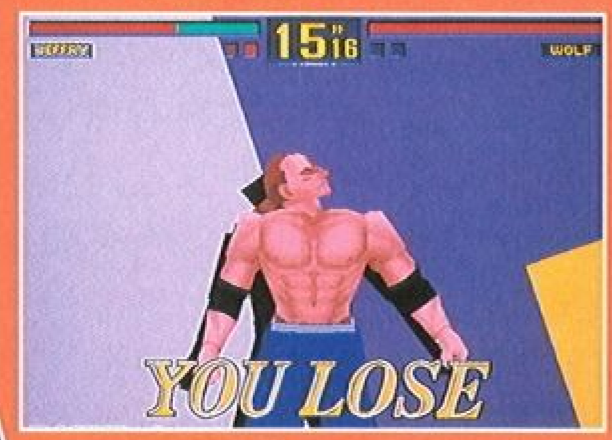
神風特攻隊式的頭鎚攻擊



老傢伙，知道厲害了吧！



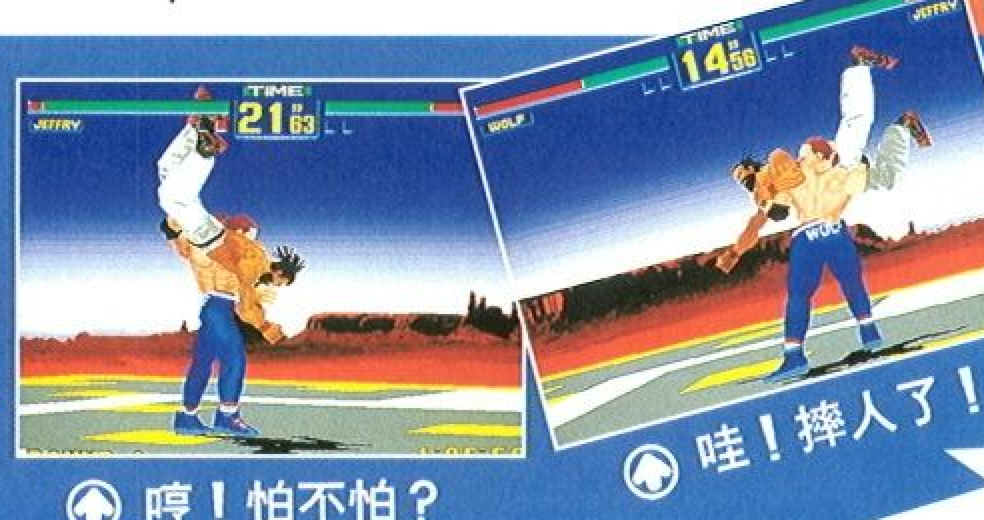
穿體而過的裡門頂肘



被打敗了…



且看鹿死誰手



哼！怕不怕？

哇！摔人了！

●俞伯翰●



- ACT
- WIN 95
- AFOON
- ¥ 6800

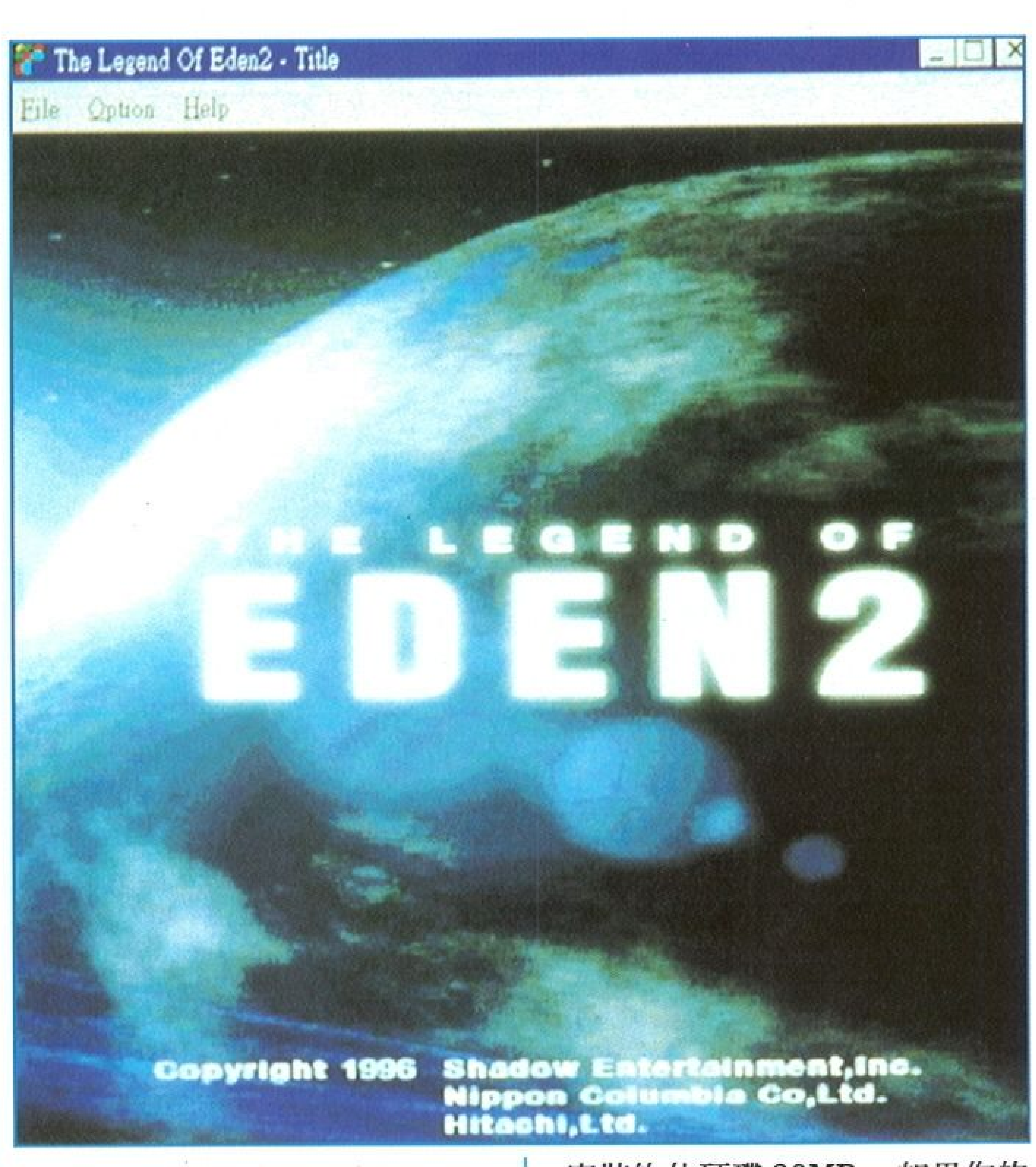
在未來的 XXXX 年時，地球的環境發生了激烈的變動，變得不再適合人類的生存，於是人類只有移民到火星去居住了。又經過了 XX 年之後，有三個居住在火星上的『地球』人想回到地球人的故鄉〝地球〞去看看；結果他們回到地球之後，卻發現地球的生態已經被新的地球新的主宰者搞得面目全非。於是這三個地球人下定決心，要藉著自己的力量，將故鄉回復本來的面目，而且要從第一區依序打到第八區去。而這三位滿腔熱血的地球人，當然就都是你－玩者了！以上就是 THE LEGEND OF EDEN2 的故事大綱。

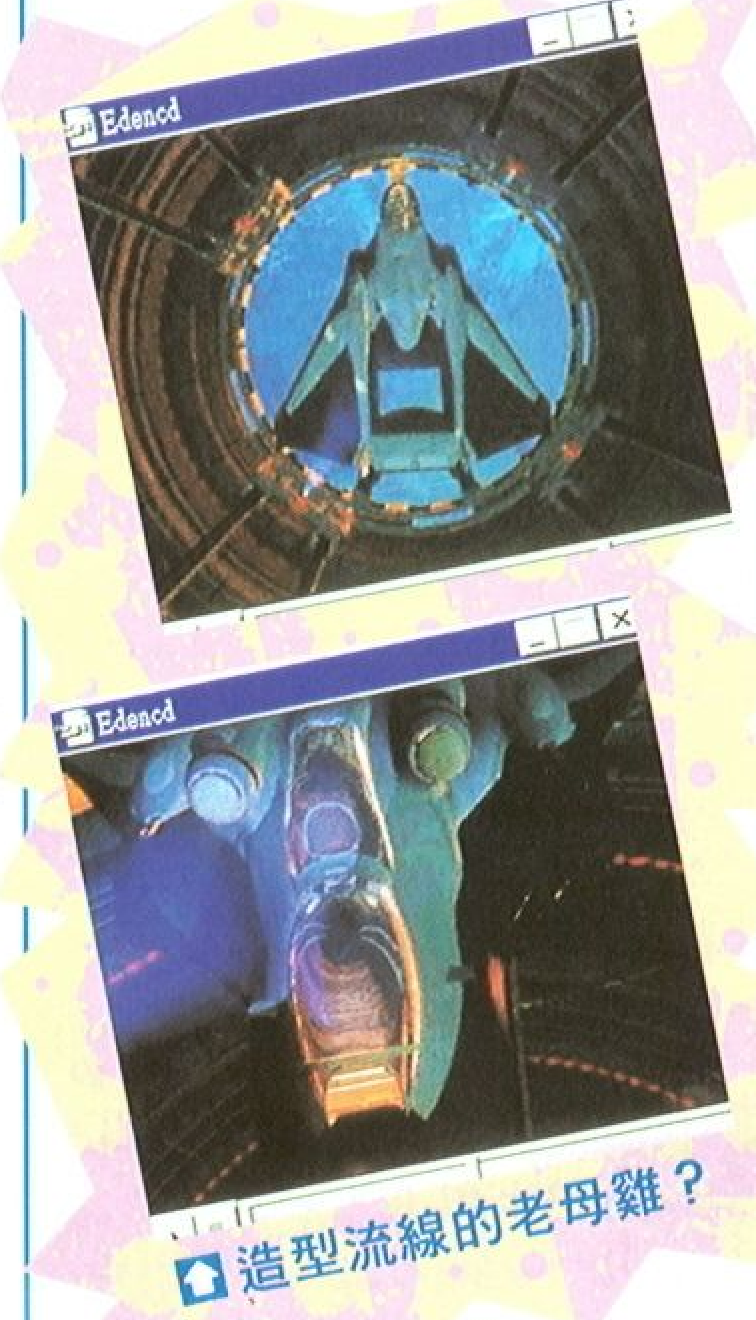
THE LEGEND THE EDEN2（以下簡稱 EDEN2 ）這個遊戲，或許有不少注意日本遊戲的玩家們，早就從雜誌上看到有關這個遊戲的廣告。 EDEN2 是由日立所成立的子公司 AFOON 製作發行的。雖然這遊戲沒有像三國志系列或是信長之野望系列有那麼光榮的傳統，但是它的來頭卻也不算小；尤其是音樂的部份，打的可是國際知名的音樂家“阪本龍一”的名字；只可惜是音樂監修，但是仍然具有一定的水準，而且EDEN2的音樂是採用CD音軌的方式錄製，所以沒事也當作音樂 CD 來聽也是不錯的。



支援多種解析度

EDEN2 也趕上了日本的 WINDOWS 95 熱潮，採用了 WINDOWS 95 AUTORUN 的設計。只要把 CD-ROM 放入光碟機，便會自動執行安裝，最大安裝約佔硬碟 38MB 。如果你的電腦不是〝潘婷〞以上的機種，最好不要吝嗇硬碟空間，因為在射擊遊戲中，最怕的就是延遲，稍有差池，就要重頭再打一次。另外 EDEN2 支援了四種解析度，從 150 × 200 到 600 × 800 都有，只可惜在 450 × 600 以上顆粒就會變粗，而且速度也會明顯地變慢。在操作方式上 EDEN2 支援三種操作模式，鍵盤、滑鼠、搖桿。其中以搖桿操作最為方便，若使用鍵盤或滑鼠的話，玩家就可能要具備高超的技巧以及良好的耐性了。





⇧造型流線的老母雞？



⇧相當巨大的太空站



主角的英姿



頗獨特的操控方式

EDEN2 雖然是一個像雷電一樣垂直捲軸的遊戲，但玩起來的感覺卻與一般垂直捲軸的射擊遊戲有很大的差異；因為 EDEN2 在操作方式上提供了左滾翻、右滾翻、前滾翻、大迴旋、以及瞬間加速等五種特殊的飛行方式，而且除了瞬間加速之外，在其它四種飛行途中是不會被子彈擊中的（但撞到敵機還是會爆的）。因此 AFOON 公司在關卡的設計上，特別針對這些特殊的飛行方式下了許多的功夫，玩家若想要順利地將 EDEN2 破關，一定要將這幾種特殊飛行運用得淋漓盡致才行。

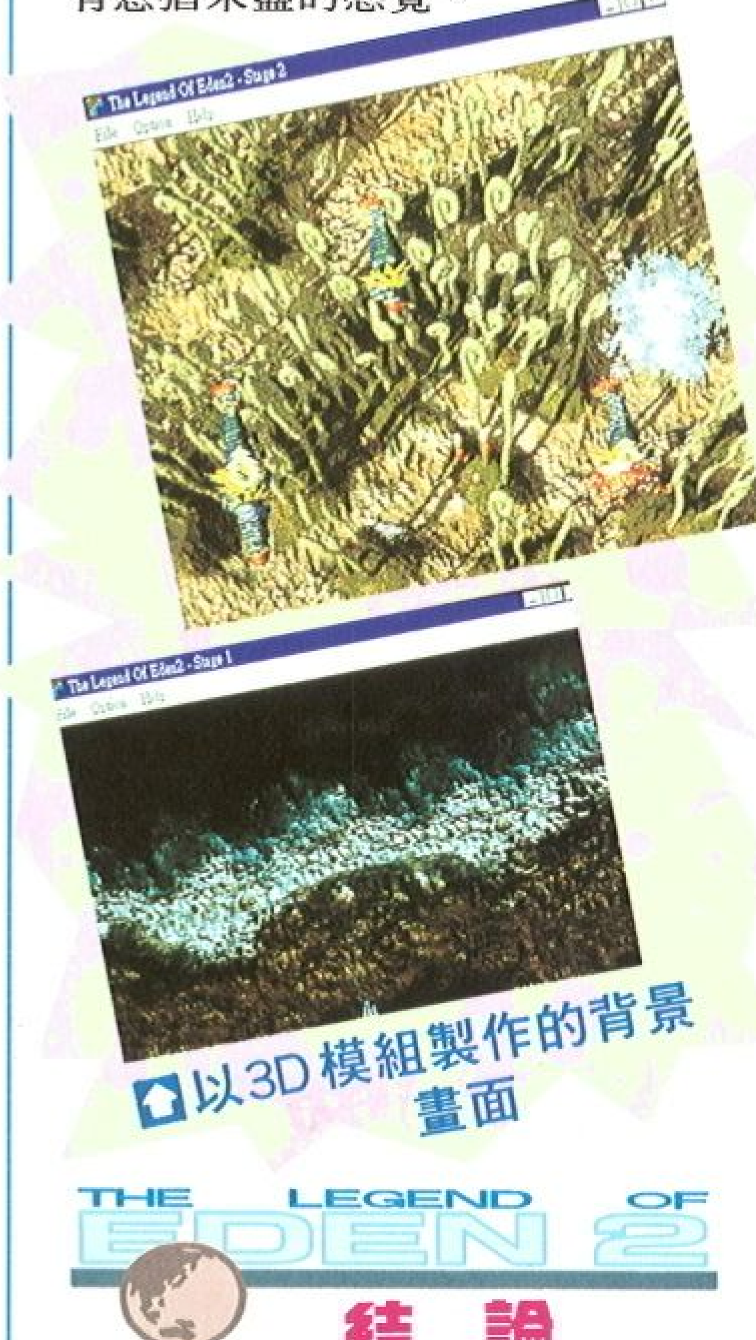
不同於一般的垂直捲軸射擊遊戲， EDEN2 並不以數量龐大取勝，相反地每一關的敵人數量都少得可憐，但是敵機出現的位置卻每次都出乎意料之外。在遊戲中緩慢的飛行速度之下，主角常常都被逼得疲於奔命，而且每次只能發射四排子彈；幸好 EDEN2 提供了導向飛彈的設計，只要按住發射鍵變會自動鎖定敵機，放開發射鍵之後便會發射導向飛彈，而且命中率相當高。但是玩家們可別以為這樣就可以稱霸天下了，因為飛彈飛行的速度相當慢，而且一次只能發射一發導向飛彈，在前一發飛彈尚未消失之前，是不能再發射飛彈的；而且飛彈鎖定的速度也相當慢，有時後對於後方出現的目標，還會有點不屑一顧。



戰力的提升？

EDEN2 與一般射擊遊戲比較起來，還有一點最大的不同點，那就是在遊戲中找不到任何可以提昇本身戰力的物品，從頭到尾你的戰機都是一樣強；換句話說，就是從頭到尾都是一樣的弱。在前幾關還好，除了頭目之外，沒有需要很多發子彈才能打死的怪物；但是到了後幾關就會出現許多很耐命的怪物，這時就經常需要搏命演出了。另外遊戲之中也沒有加台的設計，說得更明白一點，遊戲中根本沒有計分的設計，所有的戰鬥都是為了地球的將來而不求任何回報的。所幸遊戲會自動記錄目前遊戲的進度，若是您不幸喪生在某一關的時候，可以直接從該關再打一次而不需從第一關再來一次。

前面提到了許多方面，好像都是只關於這個遊戲的缺點，事實上 EDEN2 仍然是一個相當不錯的射擊遊戲。EDEN2 的遊戲畫面全部都是由 3D 所構成的，因此整個畫面感覺相當漂亮，尤其是主角的飛機刻畫得相當精細，與目前台灣空軍仍然繼續使用的 C130 老母雞十分相似，不知道是否 EDEN2 的美工也是一位二次大戰的軍事迷。另外 EDEN2 的過場動畫也畫得相當得好，在幾十秒鐘的動畫中，給人相當大的震撼，很能融入整個劇情架構之中，只可惜段數不多，讓人頗有意猶未盡的感覺。

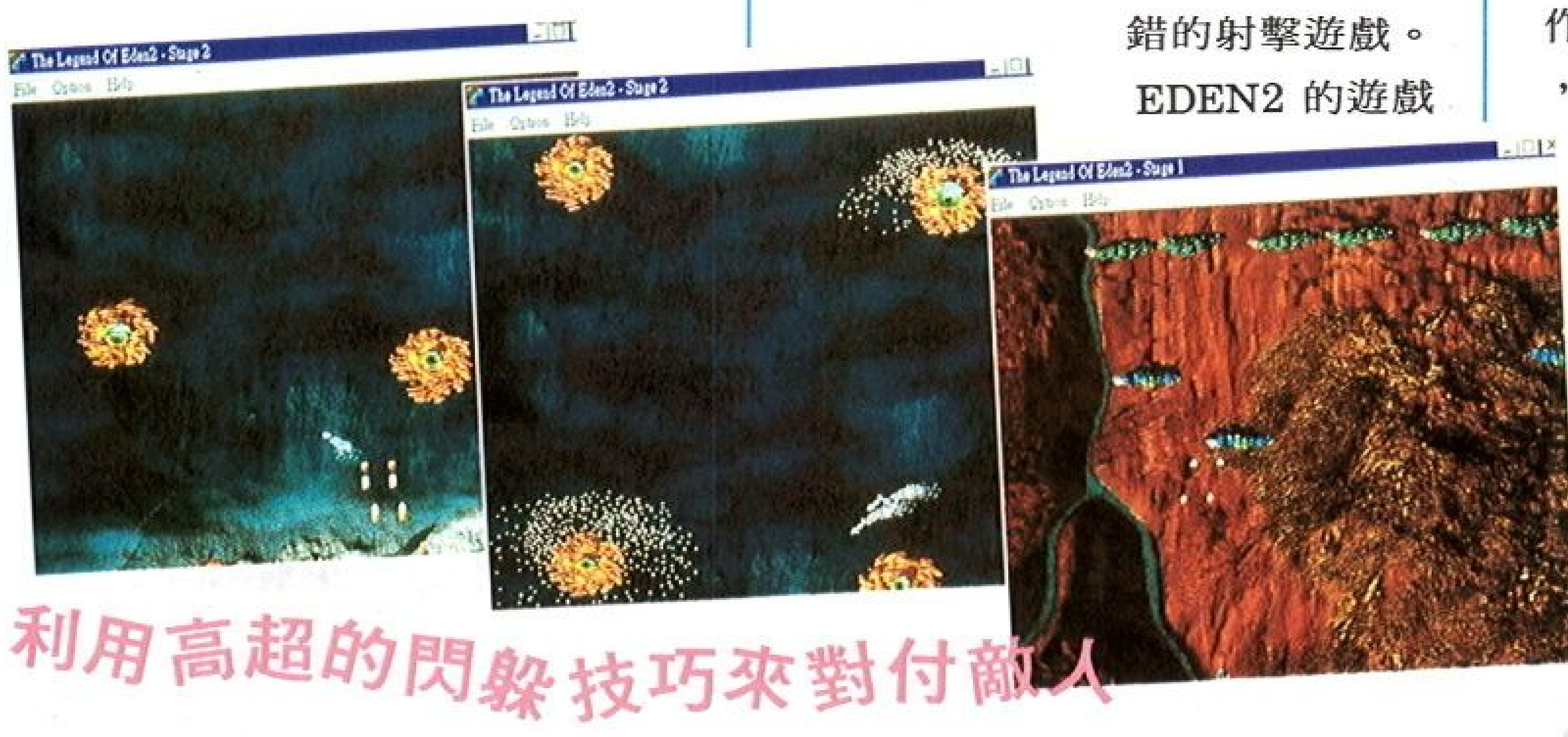


以3D模組製作的背景畫面

結　論

整體來說， EDEN2 是一個表現得相當不錯的射擊遊戲，擁有許多射擊遊戲上的原創點，只要能夠針對遊戲中的關卡設計稍作改善，讓玩家能夠更融入其中，以及改善操作上的設計不良，或許就可以擠進經典之作了。否則只是一昧地以聲光效果來吸引玩家，到最後終究還是會玩家拋棄的。

Windwalker



利用高超的閃躲技巧來對付敵人





●模擬養成
●J-WIN95
●9003（公司名稱）
●¥6800/18800

這套由日本 9003 公司所推出的 AQUAZONE，是一套模擬水族箱內熱帶魚生態的遊戲。目前業界另類遊戲大行其道，自模擬生命、模擬野狼、模擬獅子等生態遊戲推出後，最近又流行養起阿貓、阿狗來，甚連噁心的蟑螂也跑到螢幕上當主角了，因此 9003 公司喊出的「Desktop Life」己非新鮮的口號，至少在 PC 上養魚遊戲的出現己非頭一遭，如果玩家能複習一下三年前的 ELFISH（電子魚），相信再來玩玩 AQUAZONE 便能駕輕就熟了。



水族箱內泳姿悠閑的神仙魚



在 WIN 95 下打開 AQUAZONE V1.5 光碟的檔案夾（v1.1為 WIN 31 版），整個遊戲安裝時間約為十分鐘，雖然本遊戲只支援日文 WIN 95，但在「漢字通」之類的多國語言系統的幫助下，筆者使用 CWIN 95 下也能看到日文字形，不必大費週章地搬出 JWIN95 來。安裝成功進入遊戲後，開啓水族箱檔案，便能開始養魚了。正常的程序是，先配置好水箱中岩石、底砂、過濾器、保溫器，檢查水中 PH 值、溫度、溶氧率等數值是否在合適的範圍內，再開啓魚兒的檔案將魚放入水族箱內，螢幕上便呈現出了鮮活的水族景象。



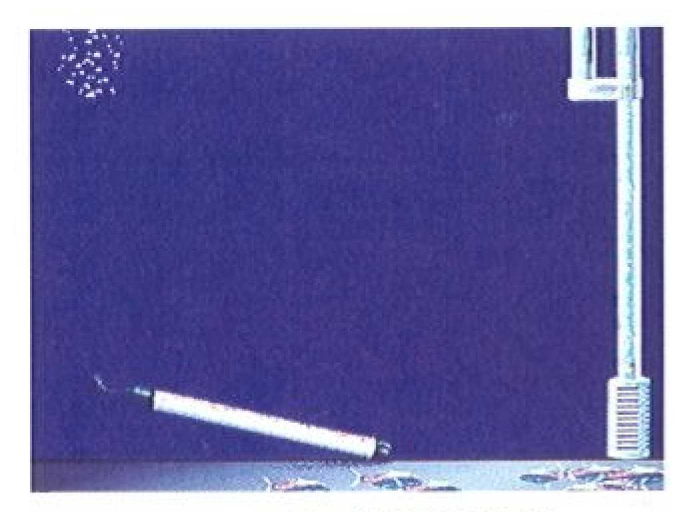
AZ SHOP 店內販買的神仙魚

就畫面擬眞度而言，魚兒的泳姿可說相當平順自然，當游過水草時，水草枝葉也會隨之晃動，整體的感覺相當眞實，在生態模擬方面更是魚兒生、老、病、死的忠實演出，身為主人的你必須按時餵魚，魚生病了也必須細心照料，只要照顧得當，魚兒會交配生下魚，進而繁衍出漂亮的下一代。值得注意的是，當你離開遊戲後，生態模擬並不會因此而停止，若你一星期後再進入遊戲，



魚兒擁有自己的名字和屬性

也許會意外地發現有小魚出生了！筆者在初玩時並不清楚遊戲時間不會停止的設定，在把魚放入水族箱後，沒有設定自動餵食功能，又把模擬速度加到 100 倍就離開遊戲，結果吃個飯、洗完澡，重新進入遊戲一看，阿彌陀佛，竟成了飯桌上的「浮水魚糠」了！



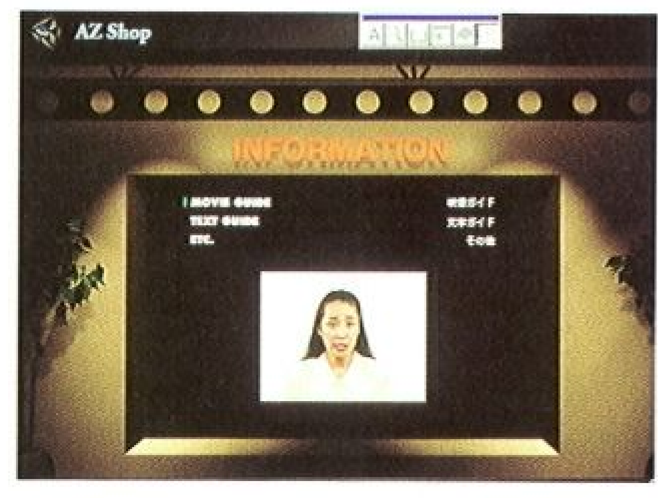
死魚遍地的慘狀

飼養＝投資

說到這裡，玩家們可能會被「 Desktop Life 」的廣告口號所說服，或爲精彩的水族畫面感到心動而買下這套遊戲，很遺憾的是，這並不代表你將擁有一個完整的水族世界！一如眞實世界



遊戲內的電子說明冊



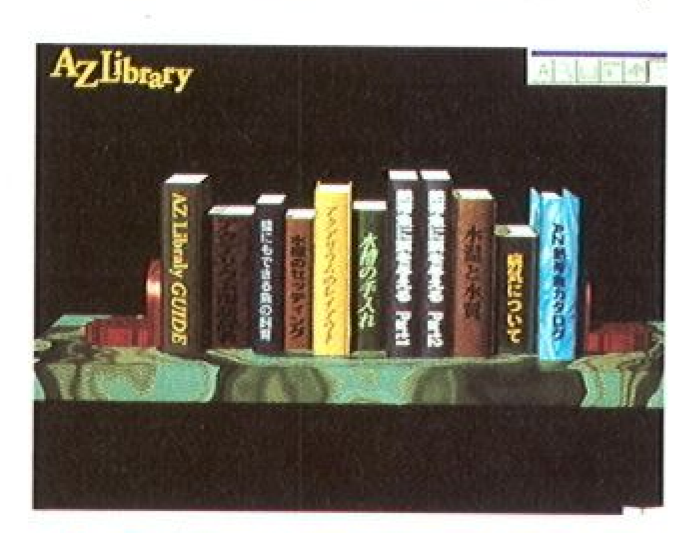
AZ SHOP 入口的店員說明

的水族飼養，當你由水族館買回水族箱的那一刻，便是一段永無止盡投資的開始—魚兒餓了，你得去買飼料；魚兒病了，得花錢對症下藥；魚兒死了，又得買新的來補充，諸如此類勞民傷財的種種， AQUAZONE 很不幸地也忠實地模擬了。筆者手邊價值 6800 元日幣的 CD-ROM 簡易版，只提供了霓虹燈與茉莉鯰兩種魚種，眞正較具觀賞價值的只有前者而已，如果想要擁有劍尾、孔雀、神仙等熱門魚種，還得另外掏錢來買。遊戲中提供自造水族箱的功能，但卻陽春到連飼料都沒有，更別提水草、底砂，與岩石等配件了，這樣的超級陽春組合連魚都養不成，只適合用來隔離病魚。雖然遊戲所提供的預設水族箱看來還不錯，配備也比較齊全，但飼料、藥品還是限量供應，用完了就得再向遊戲公司購買，售價18800日幣的豪華版的雜項配備雖比簡易版多，但還是有許多東西被設計爲必須補充的消耗品，以最基本的魚兒爲例，兩種版本都提供霓虹與茉莉各四十條，玩家要是不愼把魚養死了，就眞的活不過來了，若不想花錢向遊戲公司買新魚，就只有重新安裝從頭玩起一途了。



AZ SHOP 結帳櫃檯的申購單

行文至此，玩家應該會很好奇如何向遊戲公司購買魚兒、飼料等水族配件。遊戲中除了模擬水族生態的水族箱系統外，還有一座稱爲 AZ SHOP 的水族館供你閒逛購物。踏進這個使用 QUICK TIME 動畫技術造成的水族館，有如重回當年養眼光碟的看圖世界，不同的是，你可以利用滑鼠抓取各種貨品的訂購單放到購物袋內，再到櫃檯塡妥個人資料與附費方式，便能得到一張可列印的訂購單，將訂購單 FAX 或寄出，交易就算完成了，遊戲公司在確認你的訂購之後，便會將相關的檔案寄給你。筆



圖書館內的各種養魚書籍

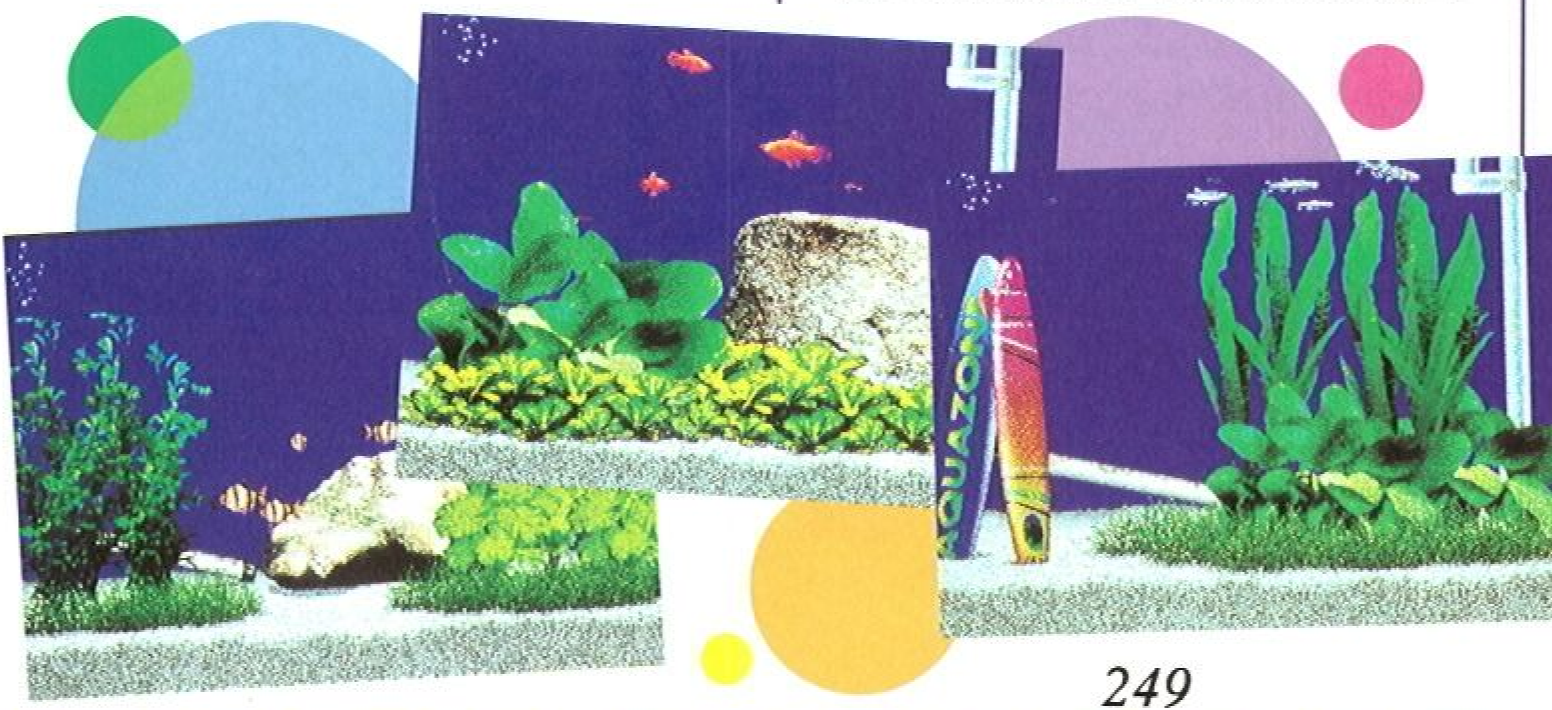
者拿了五條神仙、一些水草、幾罐飼料、幾個飾物與背景圖，到櫃台一結帳，竟要一萬多日幣，比一套遊戲還貴，當場二話不說，連列印訂購單都決定省下來了，跨出大門回到 WINDOWS 桌面，不禁感嘆所謂「 Desktop Life 」，除了模擬桌面魚兒的生命外，也模擬了桌面外處處要錢的人生。



結論

整體而言， AQUAZONE 是一套質感頗佳的養魚遊戲，在畫面擬眞與生態擬眞上，都有超水準的表現，遊戲內的電子遊戲手册與水族圖書館，也充份利用了多媒體的特點，爲玩家提供了聲光俱佳的文件協助，可惜的是， AZ SHOP 的設計雖然新穎，但將遊戲要件視爲必須額外購買商品的概念，不但減低了遊戲樂趣，也難以令人承受，如果必須永無止盡的爲遊戲做後續的投資，不但遊戲公司將淪爲獨家的電子商店，相信這也絕非玩家之福。

● 何布 ●



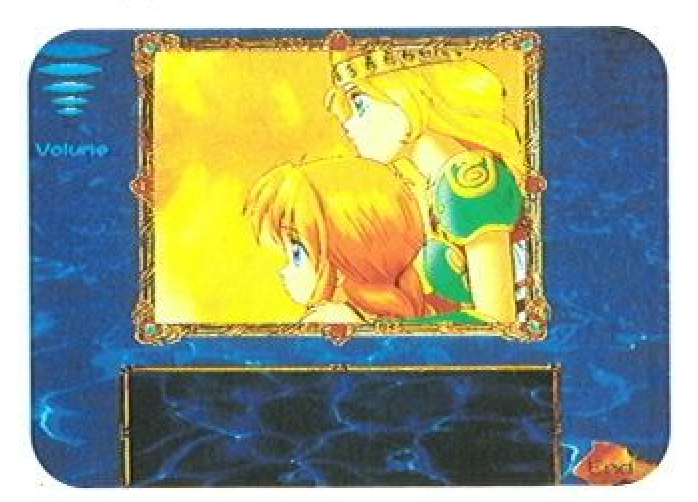


女武士傳說外傳



● AVG
● WIN 系列
● NAMCO
● ¥ 5800

哇！看到這個遊戲的製作公司，又讓筆者嚇了一大跳，看來日本遊戲公司積極搶進 WIN95 的市場是件不爭的事實。就在 SEGA 和 SONY 兩大遊樂器廠商宣佈進入 PC 遊戲市場，並推出 SS 陣營 AM2 的成名作 VR 快打加強版以及 PS 陣營的 TEKARA 亮眼的格鬥大作－鬥神傳之後，NAMCO 也不甘勢弱，推出了這款以 ARPG 的老祖宗之一－女武士為故事背景的 PC 對應軟體（註①）。剩下來



不錯的感覺喲！

的大概只有任天堂還沒有舉白旗投誠的意思，其它像是早先報導過的太空戰士七代，也幾乎確定移植到 PC 上，在未來 3D 加速晶片的馬力全開的驅動下，玩家將可早日進入個人的擬眞世界。在做眞正的擬眞大夢之前，遊戲還有一段遙遠的路要走，不過你現在就可以想像存在現實與幻想的世界之間，遊戲構成的世界是虛擬的，而參予這世界的每一位玩家都是實際存在的個體，在虛擬的世界中仍然保留了每位玩家的嗜血、黷武或是仁慈、博愛的個性，遊戲的擬眞化為我們構築一個更加眞實的虛擬世界，而網網相連則讓這世界的基本因素活躍起來。在可以想見的未來，我們將會看到 3D 與網路聯手出擊，而不是各自為政，相信遊戲公司也看上了 PC 在擴充上的便利與互通性，紛紛跨入了 PC 的市場，與其爭論究竟PC GAME好或是TV-GAME好，就像吃不同口味的料理一樣，還不如親身體驗一下來得省事。

另一類接觸



讓我來…

就像看有中文字幕的外國影片一樣，相信大多數看漫畫的人，其實有大部份時間都在看漫畫書裡的文字說明，這實在是有點辜負了漫畫家絞盡腦汁想出來的點子和表達的方法；而且同一個版面上的東西，經常會因為文字的關係必須做些取捨（當然不是指刻意蓋上“禁”字之類的畫面），如果可以把漫畫上的文字弄成語音再加上一點連貫性的動作，你看如何呢？不管再用怎麼驚人的『啊！哇！咦？』，恐怕也不能把語氣上的意境完整地表達出來這些氣氛，但一但化為語音，可就是本遊戲的迷人之處了。



這裡怎麼會有食人魚啊？!

蘿莎的冒險是一個短篇的漫畫，長度大概也只有一本約莫百頁的漫畫書，故事是敘述大女神用來監禁魔物的神殿，在某年的七月，神殿的龍柱突然斷裂，在裡面的魔物當然喜不自勝，大家拼了老命往外跑，當中有一名叫多魯辛的魔物，因爲魔性極重，被視爲頭號戰犯，大女神於是命令蘿莎和女武士把多魯辛抓回來，調皮搗蛋的蘿莎就這樣踏上了新傳說的旅程。

趣味笑料多一點

因爲我們可愛的女主角蘿莎是個可愛的小女孩，所以不脫稚氣的對話，看得實在會讓人捧腹大笑，全篇故事到處充滿著歡樂喜悅的氣氛，蘿莎那中呆呆蠢蠢，犯了錯還一臉無辜的樣子，眞是會讓人哭笑不得，看著擅自離



總算完成了修行



能洗個溫泉眞好

開女武士跑去追山沙的蘿莎，跑到南果、北島又回到浮島，一段段小學時代的蠟筆畫看起來就是有份親切的感覺，兩個人一見面自然是少不了一番“溫馨感人”的畫面；至於是如何地溫馨感人，就要請玩家親自體會一下才會知道了。遊戲中爆笑的場面多得不可勝數，像是遇上了怪雨、走過撒哈拉大沙漠、遇見可以把人埋起來的大風雪、可怕的青龍到大鬧浮島小鎭，歷劫歸來的東方島之旅還眞是千奇百怪。當玩家載入先前的存檔時，一頁頁原先翻過的漫畫會變成黑白的，然後才到玩家接下去的地方，這個設計算是蠻特別的，對在一段時間之後沒有玩的玩家，可以藉著這些回憶喚醒沉睡在記憶深處的旅程。



天使們齊聚一堂

看完之後的心得

遊戲的劇情架構其實並不嚴謹，在後面的人偶事件和前面的呼應關係安排得並不是很恰當，而且有種草草收尾的感覺，而整個故事的流程也不算太長，大概只要兩個小時左右就可以結束了。不過筆者對於NAMCO跨進PC 遊戲是持正面看法的，以它在大型機台的經驗來說，蘿莎的冒險在畫面的構思上就和其它遊戲有著顯著的不同，水波盪漾的背景畫面，感覺十分舒爽，整個內容似乎以電子書爲主軸，配上音量的調整和捲頁的設計，看起來的感覺要比躺在沙發上，閭那



請問這是花店嗎？



快放手啊！

種有點怪味的道林紙漫畫享受多了；再加上文字之外的聲優演出，讓整部漫畫都有活潑生動的朝氣，劇中人物躍然紙上可說是它最佳的寫照了。在控制介面上力求簡化，除了翻頁和存檔之外用到滑鼠的機會也不多，也就是純粹翻翻書而已，雖然有些選擇性的問題要玩家回答，不過沒有太大的差異，筆者認爲這倒是可以朝多支線的方向發展，讓內容更加豐富，也能讓玩家更有興趣來翻一翻它。另外值得一提的是遊戲的配樂是 CD 音源發聲，整個音道魄力十足，如果玩家想要看看所謂的電子漫畫是怎麼回事，倒是可以嘗試一下這道 NAMCO 爲漫畫迷推出的新口味－蘿莎的冒險。



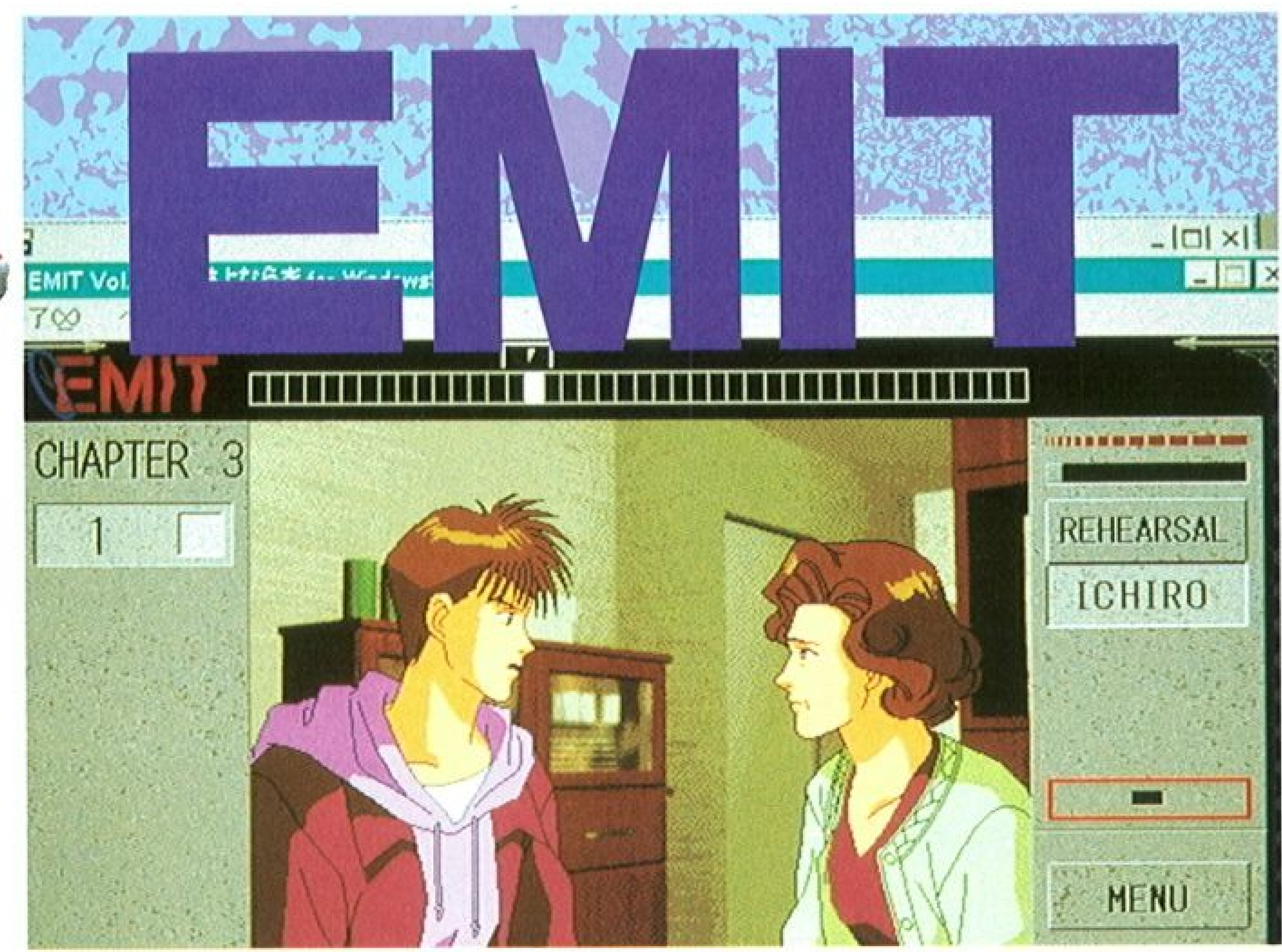
不行！眼皮好重…

註：女武士是NAMCO早期的 ARPG 主角之一，在 1986 年時便已出現在任天堂上，後來在超任也推出了相關背景的「山多拉大冒險」，也相當受歡迎。

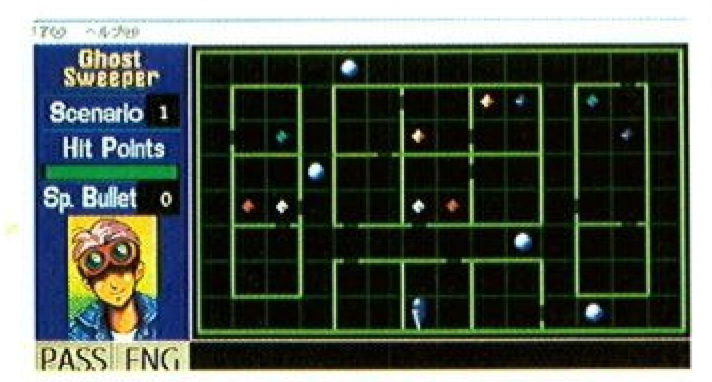
RXZ







● CAI（英日雙語）
● WIN95/WIN3.1
● KOEI
● ￥ 14800/15800



看清楚委託人家中的擺設哦！

EMIT這個遊戲是個三部曲的CAI遊戲，當筆者初次看到這個遊戲的製作公司－光榮的時候是充滿了期待的，因爲筆者印象中光榮的遊戲都蠻有看頭的，不過筆者今次要介紹的EMIT 第二部與第三部，其實是寓教於樂的“遊戲”，對筆者而言是沒有太大的吸引力，不過對於一些想要藉這個機會好好學學日語和英語的玩家可說是個相當不錯的嘗試。這套三部曲的遊戲應該是設計給一些想學英語的日本人，因爲遊戲中還特地請了早稻田大學的教授擔任英語監修，而遊戲中的英語發音也確實咬得相當清楚，和日本人那種聽起來就有點彆扭的發音截然不同，因爲採用英日雙語，如果看不懂日文還可以偷看一下英文，再仔細地聽一下它的發音，這樣就可以很輕鬆地一魚雙吃了！

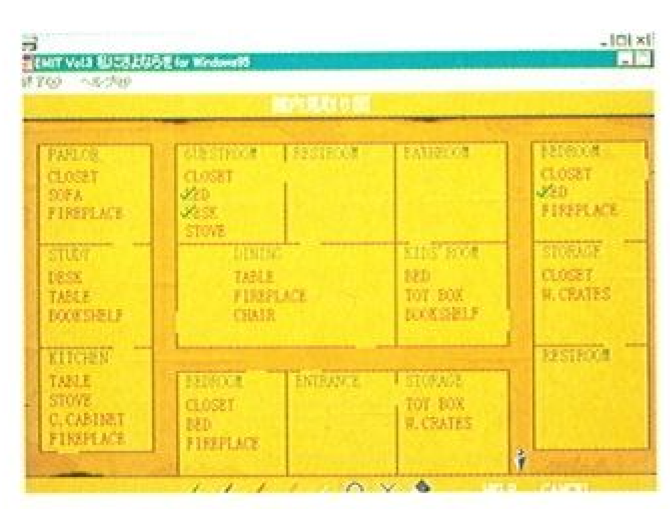


最後這一拳解決你



小遊戲大智慧

事實上這三部曲都有一個相同的特色，那就是都有一個簡單的益智小遊戲，像第一部是刑事與小偷，玩家是擔任警視（警察），你有兩個助手，要負責找出犯人，而且因爲你是新來的警察，對大街小巷都不是很清楚，所以在追捕犯人的同時，還得免費爲市民畫張詳細的地圖。而在第二部中則是擔任水上警察的職務，雖然這次你不需要再到堆滿垃圾的死巷裡去巡邏，但是還是得帶著鉛筆和記事本出差，和第一部一樣有兩個助手，小遊戲的性質十分類似，玩家藉著無線電話和助手聯絡，每一回合都是三十分鐘，玩家必須在八小時內抓到犯人，而每一回合都會有看到犯人的民衆打電話來告知歹徒大約的所在，像是通過學校往右側逃逸或是半小時前通過公園前，玩家就要靠著僅有的資訊，利用每回合每位助手三次的行動次數，推測歹徒可能的位置。不過玩家是個足不出戶的秀才，所以對市鎭附近的水道同樣也是相當地陌生，所以如果不先調查一下附近的環境，想碰運氣抓犯人可是行不通的喲！第三部是打鬼英雄，玩家受託消滅委託人宅中的鬼，先提醒你要分清楚好鬼和壞鬼，你可以從好鬼那裡得到一些訊息



仔細地做上記號



可愛的女主角－百合

小喇叭很好用哦！

J-Win 95 J R 新幹線

，幫忙你找到藏在宅中的一些強力武器，用來對付壞鬼，當然你也可以把它抓到大街上拍賣，不過壞心的人通常是不會有什麼好下場的，千萬注意主角可不是幕之內一步（漫畫上的拳擊手），可別看到鬼就想 KO，要不然很快你就會掛了，要盡量找些武器來對付他們。還有這些小鬼要是生起氣來可不是那麼好惹的，要消滅他們還得花點心思才成，這些小遊戲爲了配合"教學"，也都配有豐富的語音，讓玩家在遊戲的同時可以學習。除了益智遊戲之外，安排與主題相關的漫畫，以半動畫的方式引領玩家進入狀況，也是它的另一個特色，通常都會先放一段動畫，然後會有幾個關於這段動畫的小問題要玩家回答，比較有創意的就是除了一般性的問題之外，還會有啓發性的問題，要玩家猜一猜到底劇情會如何發展，接下來就是實戰的會話練習，整個流程和架構安排得相當不錯，當你看玩整部動畫之後，還有個總複習，看看你對整個劇情瞭解的程度有多少。



頗有意思的劇情

EMIT 在遊戲中其實是一個鏡中的世界，在第一部中女主角百合因爲偶然的一個機會在書房的地板上發現了通往 EMIT 世界的方法，碰巧的是鏡中的世界也有一個長得很像百合的女子，在百合第二次打開這扇時空之門的時候被拉進了另一個世界。銜接的第二部 --- 命運之旅敘述了兩個世界的百合不同的際遇，而在第三部再會中，因爲一郎和百合的母親注意到家裡的百合似乎不是原來的百合，而開始了一段追根溯源的故事，這三部曲事實上是一個完整的故事，每一部開始的片頭都隱含了相當深遠的意思，可說是將這三部曲做了相當巧妙的分割和串接，尤其是它的片頭主題曲聽起來讓人有一種慈悲心中來的感覺，只不過筆者看不出來這麼短的三部曲會需要用到三片光碟片，即使是一片也該是綽綽有餘了才對，眞的有灌水詐財的嫌疑…不過話說回來，雖然劇情並不長，可是在角色不多的情況下可以把一個簡單的事件描寫得如此動人，而且還是配合英語教學之用，眞是讓人不得不佩服光榮對遊戲的敬業，從音樂到構圖還有配音，可是一點都不含糊。比較讓人詬病的一點，是操作介面和語音音量的問題，用現成的 WINDOWS 介面做遊戲介面，眞是會讓玩慣 DOS 下遊戲的玩家吐血，而語音的音量經常會被音樂蓋過去，所以如果你想專心聽聽語音，還是得做個割捨－把音樂關掉。在 EMIT 中玩家可能找到的最大樂趣也許不在於遊戲本身，而是一個整合了英、日語的學習環境，如果你想學學日語而又有著不錯的英文基礎，建議你來嘗試錄音機般的遊戲，可以不斷地倒帶重覆又不怕傷磁頭哦！



RXZ





●模擬養成
● WIN 95
●富士通
●￥ 9800



最近富士通公司似乎相當注重個人電腦的市場，前些時候推出了一款 TEO 異星球生物的溫馨軟體，沒多久又推出了這款魔法學園強打遊戲，而魔法學園也確實在日本推出後有著相當好的評價和口碑，遊戲中充滿了人生的戀愛故事、夢想、和希望。本軟體雖然類似美少女夢工廠般的玩法，但在遊戲企劃上音樂和配音方面則有著更令人心動和讚歎的地方；追求女友或被人追求之間的幽默和逗趣處，更是令人爲之啼笑皆非。遊戲設計師北爪宏幸桑的功力也令人頗爲讚許，就讓我們看看這遊戲在幹什麼吧！



⋮定期考試的成績公佈了！真慘！

遊戲故事之簡介

本遊戲架構在一虛幻的星球上，這星球裡有著一個魔法與科學混合的王國－卡達羅拉，在王國裡研究著古代史的學者，發現在星球上將發生有史以來最大的災難，甚至卡達羅拉王國也將面臨亡國的危機。所謂國之將亡必有妖孽，由最近王國中的天災禍害等種種，更使人相信這是世界末日到來了，但女神耶蓓卻在這時啓示了王國的學者們，要救星球的話，唯有創造魔法可改變這自然動亂的根源；創造魔法雖然法力強大，但它最大的致命傷就是法力效果無法持久。因此爲了進一步改良其魔法與培養更多的善於使用創造魔法的高手，而設立了魔法學園，這個學園入學的條件是年紀 9 歲左右，有點魔法

⋮筆者在遊戲中的女友

⋮哈哈！哈好高興！爲了感謝你，今晚屬於你

，除此之外不分種族、性別、血型及星座。所以我們的男主角－也就是你，在父親的帶領下投身於此學園中，展開了生命中一段爲了拯救星球這偉大目標而努力，卻又可泡妞的戲說人生了。

遊戲結構內容說明

本遊戲是由模擬養成的策略玩法與文字冒險玩法組合而成的。在策略面上基本是以一個禮拜爲一單位，在這一個禮拜裡，你必須要去學習各種學科如理科、文科、武術、藝術等，除此之外治療魔法和武術魔法也是不可忽略的重要學科；但其中最重要的，就是創造魔法的訓練，偏偏創造魔法又極難成功，而每個學科的學習又會互相產生數值削減，所以如何安排自己的課程是相當重要的。但禮拜天也別忘了去找朋友或是去學園附近的商店公園等，其中往往



⋮本遊戲的介面

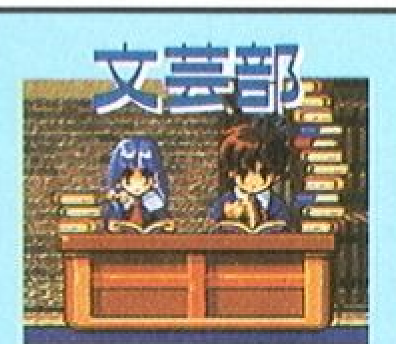
隱藏有各項好事情。在文字冒險上，你就不得不去佩服原作者精湛的功力了，筆者一開始玩此遊戲時，往往被遊戲中的女性搞得哭笑不得，你將很驚訝遊戲中每一位女性是那麼的有個性，她們會可能拒絕你的約會，可能會主動約你半夜聊天；如果你想半夜約她去公園她還會罵你神經，不要以爲是遊戲就可以不用大腦了。如果不是篇幅有限，筆者眞想公佈泡妞眞經－葵花寶典，但欲練此功必先自…



↑武術魔法的練習　↑各項屬性表

再來我們就談到社團問題。本遊戲中共有 14 個社團，分別簡介如下：

（配合圖介紹如下）



文藝部：文學性質社團



歷史部：學習本星球的歷史



科學部：喜歡理科的人很合適



生物部：學習如何與動物交朋友



演劇部：有美女在這裡



美術部：模特兒很漂亮



魔法部：對學習魔法很有幫助



網球部：筆者的女友在此



足球部：和你好朋友內魯兒一起



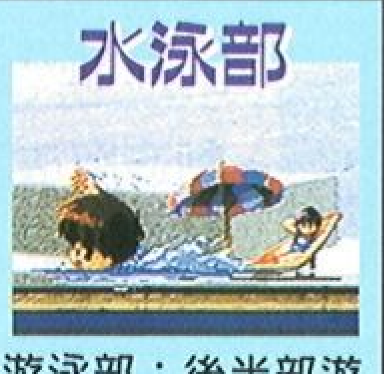
籃球部：運動量大的社團



格鬥部：對武術訓練有益



跑步部：筆者的另一位女友在此



游泳部：後半部遊戲才有



音樂部：可陶冶身心的好地方

整個遊戲相當特殊的一點就是分成兩部份：第一部份由 9 歲到 11 歲所謂的青春少年期，第二部份則是 14 歲到 17 歲的思春期，中間大概是放返鄉假吧！第一部份大家都比較像小孩，多的是年少無知和胡亂的故事，此外這部份的學習成績也將影響你在少年期結束後未來學習的進路問題，所以每隔一段時間的定期考千萬要小心；很溫馨的就是考不好朋友也會來安慰你，甚至於嘲笑你，而朋友當中的“訥伊修”這位男是女身份不明的好友，你們彼此關係的好壞竟也會影響到你未來的人生，提示一點，就是他喜歡別人認爲他是女孩子，不過在一開始他確實也像位女孩子。此外當狀態値下降時必須休息，否則你就會生病，而後強迫你休息。當然生病也並非不好，生一場病後你將了解女友關不關心你，有誰還暗戀著你，也是有收獲的。第二部份開始以後，天啊！桃花運眞強，幸好本遊戲不用擔心錢，所以買多少玫瑰花送人、買多少生日禮物送人，也不用擔心錢的問題；但由此部份開始你也將面臨情敵的挑戰，所以千萬別大意。另外就是看著女同學們長大成熟的樣子，你也會從心底高興起來，爲什麼呢？因爲社團活動多了游泳部這項，你將有機會看見比基尼了，至於結尾呢？非常抱歉，至截稿爲止尚未玩完，玩家們自己加油吧！

遊戲中人物與學科的互動關係

本遊戲在第一部份中你有11　位同學，第二部份開始則多了四位漂亮的女同學；同樣的在第二部份開始也多了一兩間特殊商店，商店的女老闆很性感，但重點是這些商店一開始必須要同學帶你去後你才會知道，所以千萬不要傻傻的每個禮拜天都只跟你女朋友出去，要知道人際關係沒搞好，你可會失去很多線索和機會的。此外重點就是“內魯兜”和“訥伊修”與“摩里芝”及“尤”這四位同學，重要性介紹如下：



特殊商店就是由她帶你去的。



如前所說的，千萬不要在第一部份與他交惡



消息的提供者，各個女孩的個性喜好均了解，但她不一定會願意告訴你。



很煩人但也很忠誠的好朋友，他會經常約你去出去玩。

在本遊戲中並沒有一定的人際關係可尋，原因是在一開始會有個心理問答測驗，這測驗將決定你的性格和別人對你的感覺，而星座、血型、姓名、綽號也是自己決定的，至於學科的互動關係作表如下：

學科	各項數值的變動		研習需要日子
武術	體力↑ 技能↑	狀態↓ 治療魔法↓ 武術魔法↓	1天
社團活動	無		1天
文科	文科知識↑ 感性↑	狀態↓ 體力↓ 技能↓	2天
理科	理科知識↑ 治療魔法↑	狀態↓ 感性↓	2天
藝術	感性↑ 創造魔法↑	狀態↓ 體力↓ 技能↓	3天
治療魔法	體力↑ 理科知識↑ 治療魔法↑	狀態↓ 技能↓	3天
武術魔法	體力↑ 技能↑ 武術魔法↑	狀態↓ 文科知識↓ 創造魔法↓	2天
創造魔法	體力↑ 感性↑ 創造魔法↑	技能↓ 狀態↓	3天
靜養	狀態↑	體力↓ 技能↓	1天
探索	無		1天

結　論

一進入遊戲，玩家絕對會發現本遊戲音樂好得沒話可說，片頭雖然沒有動畫，但精美的圖片解說卻也相當地合宜，而遊戲進行時也經常有著幽默的語音，但需注意的是，本遊戲並非全程語音，因此往往會出現與畫面不符合的旁白語音。除這缺點外（也可解釋爲男主角內心的嘀咕），這遊戲的配音、美工、企劃可說是表現得相當可愛、優秀，至截稿爲止，筆者都已經玩得快瘋了。老實說，另一缺點就是遊戲太長了，就像長篇愛情與魔法交織的小說般。各位看倌喜歡魔法與愛情嗎？我喜歡。

Joyho



網路逍遙遊 InterNet

● Frank

完全使用手册 BBS篇（上）

InterNet 上除了有好看的 WWW 外， BBS 的熱烈程度也是不可忽視的。而且由於 BBS 討論是雙向的，往往吸引了更多的人上站討論。就筆者的經驗來看，有很多事情在 BBS 上往往會得到比外界媒體傳達給我們的更多更詳盡。筆者在前幾篇文章中也曾提過，目前爲止， BBS 站的轉信討論區和 news 服務是密不可分的，因此，在討論的技巧上，網路禮節上以及使用者心態上都有許多是新手上線要注意的。今天，筆者除了介紹一些 BBS 的使用技巧外，也要和各位討論一上這些由於不熟悉討論而產生的問題！

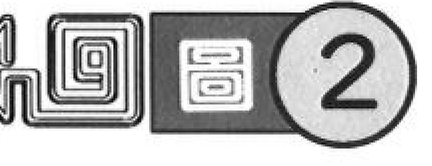
話說台灣的 BBS 風雲時期起於民國七十九，八十年間，這個時期的 BBS 主要以電話連線的 Dial-up BBS 爲主，熱潮一直維持到現在。早期如FidoNet，台灣郵網都是很大的轉信網。不過由於利用電話網路轉信的方式效率並不好，所以一封信要經由數位信管，可能在一至二天後才傳達整個網路上。因此大致上而言，只要信管的“執法”水準夠高，整個網路的討論氣氛會相當不錯。而在 TANet 連通之後，各網路中心學校第一件想到的服務竟然也是 BBS ，原因無它， news 的服務太基本了，而且大家都有，因此只好自己發展 BBS 。由此也註定了 TANet 上BBS的多樣性（這時 WWW 的測試版也悄悄地溜進台灣，由一群網路狂熱分子測試中）。而 TANet 上的 BBS 服務絕大多是利用telnet來達成的，因此程式方面其實都是大同小異，大部分的大站都會將自己的程式碼放出來，而網路上也有一些有名的版本，如此一來，各架站者就可以很方便地按照自己的喜好捉程式回來改了。而各個站的功能表及功能設計大多不出下列幾個方向：

(1)公佈欄：包括了該站重要站務公佈，精華區整理，該站歷史等等重要公佈事項。部分的重要內容會在進站時即顯示出來。

(2)討論區（佈告欄）選項：

所有有關討論區的功能都會做在這裡。包括了：列出所有的討論區讓您選擇閱讀，或者是由您輸入某一個討論區的名字來閱讀 Zap：設定您不想看的討論區（這樣列版名的時候，只要把Zap功能打開，該版就不會被列出了）

分類列出討論區：把討論區按照性質分類分層列出。有些站的討論區有數百個，如果不分類而全部列出，對使用者來說會是很可怕的事。但是，分類的方式及原則也是看各站而有所不同的。所以讀者們得熟悉一下自己常上的站才行。找尋新的訊息：每天，每個討論區都會有不少的新信件，用這個功能可以列出新進的信件。不過對於像政治版， hardware 版這種一天可以有三四百封信的討論區似乎不太好用。本功能主要多以使用者上次最後一篇閱讀的文章爲“新文章”的標準，因此如果您很久沒看某個版了，就別用這個功能了。



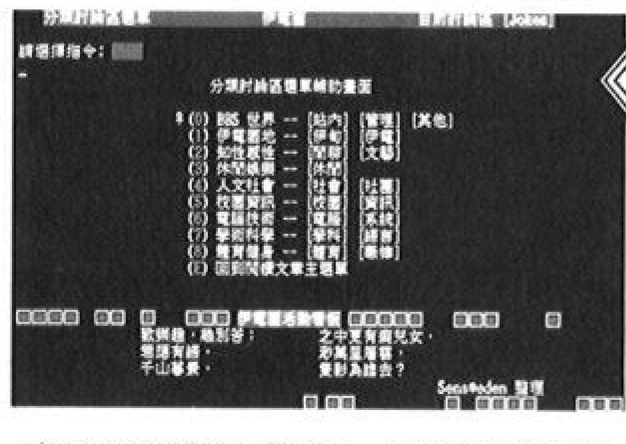


圖 3

有關於選擇討論區的方法，如圖二及圖三所示，圖二顯示的是列出全部討論區的選法，圖三顯示的是分類討論區的選法。移動游標就可以選擇您要看的討論區了。在大部分的站可以按下 </> 鍵來找尋您要的版，或者是輸入討論區名稱來找尋該區。按下 Enter 或右鍵進入討論區。而原則上，進入討論區後，您可以看到如圖四所顯示的畫面，基本的功能都已經列在畫面的上方了，諸如發表文章，選擇文章及求助等等。大部分的站都提供有快速找尋的功能，如：

①按下 </> 鍵，就可以輸入您要 找的關鍵字，只要在文章的標題中有出現過個字就 可以找到。



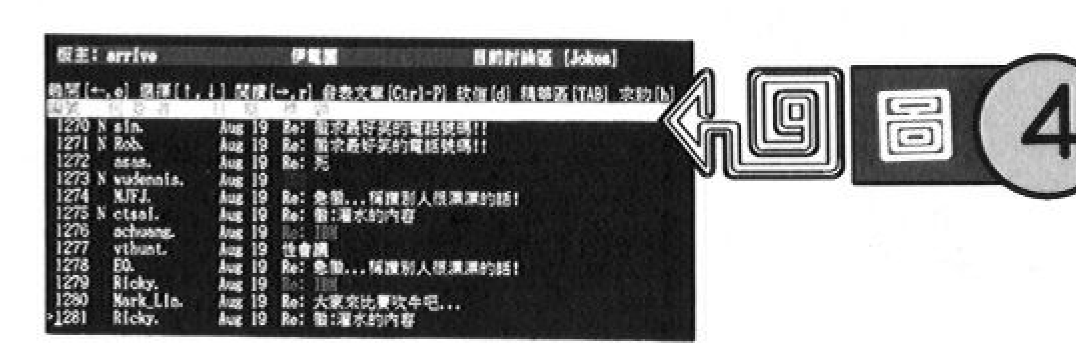


圖4

②也有些 BBS 提供作者找尋的功能，只要按下 <a> 後，再輸入作者的 ID 即可向後找尋該作者所寫的文章（找到第一篇後停下）。

③當然，大部分的站也允許您直接打入文章的號碼來找文章。

④目前也有一些站台提供相關連文章的找尋。只要將游標移到該文章上，按下 <[> 或 <]> 鍵，即可向前或向後找尋同樣標題的文章。在信件量大的版區中這個功能尤其好用。

如果要試試該站有什麼獨特的功能，可以按下 鍵。某些 BBS 站也有投票的功能，只要進入正在舉辦投票的版按下 CTRL+V （或是其它特殊鍵）就可以進入投票畫面。基本上，要發表文章是很容易的事，按下 CTRL+P ，再輸入您想用的文章標題即可。各個 BBS 的信件編輯器操作上都是大同小異的，按下 CTRL+Z （如圖五）即可列出所有

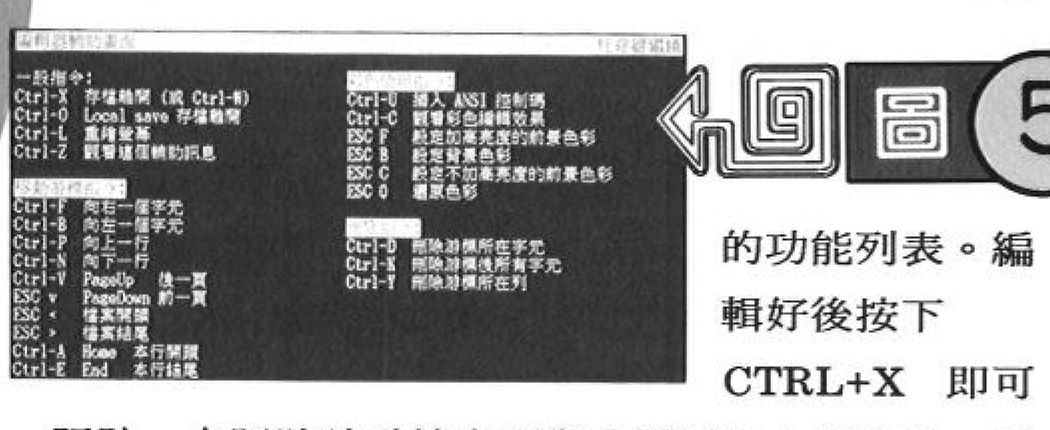


圖5

的功能列表。編輯好後按下 CTRL+X 即可張貼。在張貼前系統會問您是否要加上簽名檔，看您的需要而定，簽名檔的編輯在下文中會提到。而按下 <d> 鍵可以砍掉自己發的文章，按下 <E> 鍵可以編輯自己的文章。由於轉信的過程中不接受更改文章內容的要求，所以如果您在轉信的討論區上想要修改您自己的文章，請先砍掉原文再重打一次。（當然，您如果會用 NSCA telnet 的剪貼功能或 Windows 的剪貼功能就不用那麼累了）。如果您想回覆別人的文章，請在閱讀完後按 <r> 鍵。而按下 <F> 鍵（注意，本文所提到的大小寫是有差別的!!）可以把這篇文章寄回您要的電子郵件信箱中。

(3)個人信件區：

只要在 BBS 上有合法帳號的人， BBS 站都會有您的個人信箱，這個目錄中（見圖六）放的就

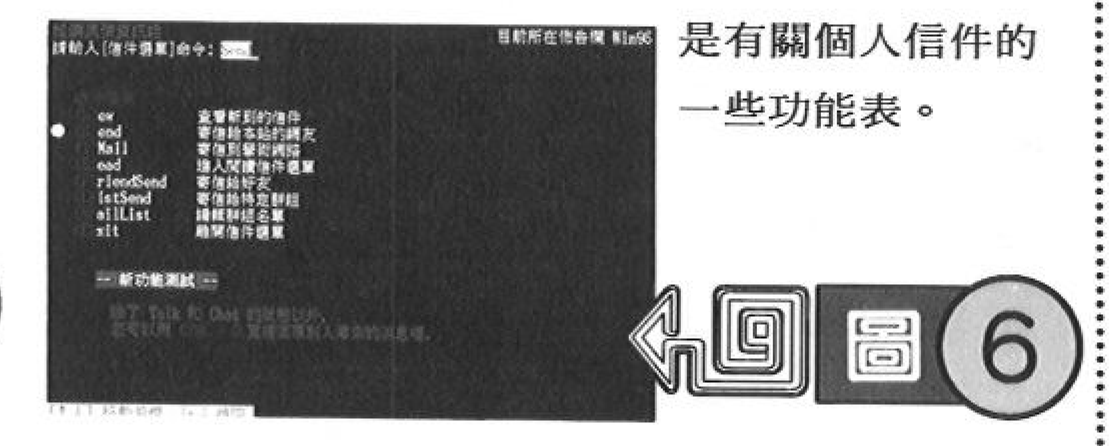


圖6

是有關個人信件的一些功能表。

New 功能：查看您新到的信件

Read ：閱讀您從以前到現在所有的信件。閱讀的方式和您在閱讀討論區的方式是一樣的。如果您想回覆這封信，請在閱讀完時按下 <r> 鍵。（其餘功能也會在畫面上方有提示）

Send 功能：發出信件。如果是給站上的朋友，就直接在收信人住址輸入他的 ID 即可而如果是在別的主機上的朋友，就請您輸入他的 InterNet Email address 即可。有些站會將發信至 InterNet 上及發信給站上使用者的功能分開，如圖七即是，在使用上要注意。

MailList功能：如果您一次要把相同內容的信寄到數人的信箱中，請利用此功能編輯收信人名單，即可一次寄出。

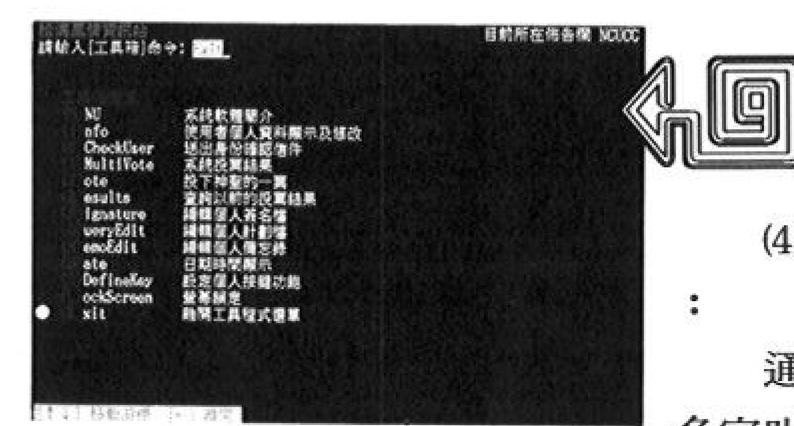


圖7

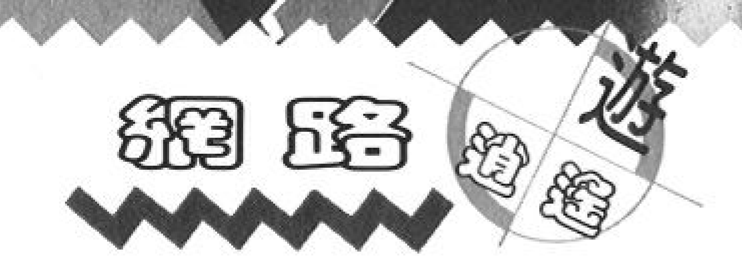
(4)雜項功能區：

通常這個功能名字叫作 XYZ ，是用來設定個人資料的。如您的使用者基本資料，Email 位址，密碼，簽名檔等等都在此設定。（圖七） 但是也有不少雜項功能被丟進來了（所以才會被叫做 XYZ ）。以下介紹其中的重要功能：

① Info ：個人資料顯示及修改。個人資料包括了使用者姓名性別，住址電話， Email 位址等等。可以看看您的登記資料是否有誤。如果要更改的話，請按照畫面上的說明更改。值得注意的是，目TANet 上的 BBS 站大多奉教育部命令要以電子郵件地址進行身分確認，所以電子郵件位址是不能亂改的。若是更改過後，則必須再進行一次身分確認！

②有關身分認証的功能：上面提到了，身分認証目前多以電子郵件信箱來進行的。有關於教育部實施這項措施的原因是因為上次轟動一時的”電子郵件恐嚇美國總統案”，教育部有鑑於 BBS 使用者日漸增多，而使用者管理卻一直不能落實，所以開始要求身分認証。目前身分認証有數種方式，而各站所使用的方式也不同，筆者簡述如下：

①利用 Email Address ：在工作站上面有帳



號或在任何正式網路機構上有帳號的使用者，請填入這個帳號的電子郵件地址。由於工作站式者其它網路機構在核發帳號時，都會要求使用者提供眞實身分証明。因此利用這個帳號來進行身分認証可以確保使用者身分的正當性。而利用電子郵件信箱來進行身分認証的方式又可以分爲以下二種：

①由 BBS 站發出電子信件到您登記的電子郵件信箱中。您在接到信件後，只要直接回信即可（回信內容可以不輸入，只要信件標題保留即可）

②由您寄發一封 Email post 的信件至該站的某一版去即可。所謂的 Email post ，也就是利用電子信件來發文章，大多數的 BBS 都會提供您這個功能。（詳見註一）

[2]若是沒有網路帳號者，在某些站也可以利用您的身分証影本，寄到站長所指定的住址去登記即可。

③有關投票的功能：在許多站長們的努力下，許多的 BBS 站都有了投票的功能！這個投票的功能，主要就是在某個版上，由版主指定出一個題目來投票。投票的方式也有很多，有一人單選，一人多選的方式等等。在很多站上，它是很常利用的民意調查或決定重要事件的工具。由於投票的功能各站都不同，而且此功能解說極爲詳細（當然，誰都怕投錯票嘛！）所以筆者在以後如有機會再一站站地介紹！在此不再多說了！

④編輯個人簽名檔：什麼是簽名檔呢？？簽名檔也就是在您發完信後，附加在信件後面的一些文字，按照不成文的公約，最好在六行之內！在這裡您可以編輯您的簽名檔！通常簽名檔是個極有個人特色的東西，您可在網路上面看看一些有創意的簽名檔！有些 BBS 站可以讓您擁有數個編輯檔，在您發表完文章後讓您選一個貼上去。

⑤編輯個人計劃檔：其實也就是Query file，當別人查詢你的一些上線資料時，您想讓別人看到的畫面就在此編輯！這裡也是一個充滿了個人風格之處！可以盡情地爲您自己廣告，也可以發舒內心的感觸。

(5)談天功能區：

話說 BBS 上有一條定律：曠男＋怨女 =BBS，就是由於 BBS 站上有這麼一個叫人又愛又恨的功能在！現在就讓我們理解一下這個定律是如何運作的！



圖8

Talk 功能區可以說是每個 BBS 站相差最大的地方了！因爲它的內容也就是網友！只要在某站的 talk 區結交到了愛擺龍門陣的好友，包準你每天都會上站來玩！所以各站的 talk 區無不常常人滿爲患！現在我們來看看，各個有名的大站提供的 talk 功能完全使用篇！（見圖八）

圖九中所顯示的是二個 BBS 站的 talk 選單，左方的是中央大學松濤風情站，右方的則是中央大學的龍貓站。其中重要的功能有：

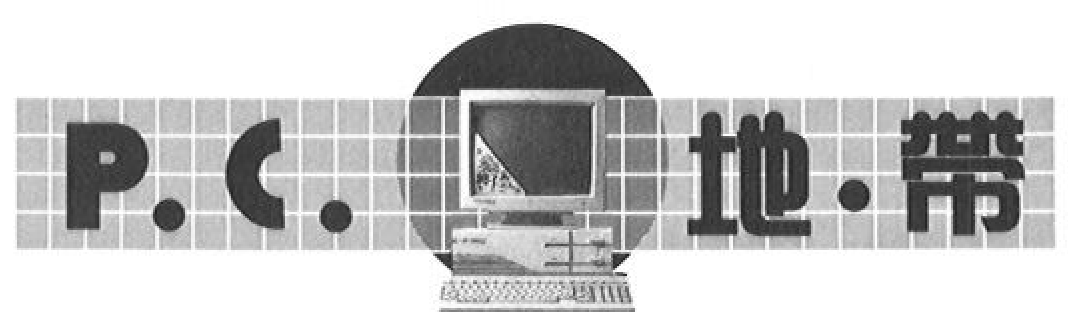
(1) User ：上站使用者名單。您可以利用這個功能將目前在站上的網友列出。而且目前這些網友們在什麼功能區中、正在和誰交談等等資料也會顯示出來，如果您看到有人也在網友清單中打混的話，八成也是利您一樣正在等人 talk 。網友清單有的時候會很長，尤其是尖峰時段。所以這個列表每印完一頁就會暫停，讓您按任意一鍵繼續或者是按某個指定的鍵（通常是 CTRL+C 或左鍵）離開這個清單。

(2) Query ：查詢功能，可以列出您指定的網友某一些上線資料，包括了他上次從何處上線、上次是何時上線、已經上線多少次、有發表過多少文章、有沒有新信件、目前是否在線上等等。您或許會問，提供這麼多資料要做什麼呢？ 如果您常上線就會知道，這樣一來，查詢您想連絡或想談天的對像一下，可以先做初步的了解，談天起來也更容易進入情況囉！

(3) Pager ：也就是呼叫器啦！打開的話，別人就可以找您 talk 了，如果關掉的話，除非是被您列爲好友的人，否則是 call 不到您的哦！某些站關掉 pager 的功能還提供了連好友都不能 call 您的關閉法，讓您清淨清淨！

(4) Talk ：找人談天說地擺龍門陣囉！輸入您指定的使用者 ID 就可以呼叫他談天了！當然，別人也是可以 call 您的！只要您的 pager 有打開，就能接受別人的 call-in ！如果您要交談的對像目前 pager 是關掉的，那麼系統也會告訴您呼叫失敗的原因。當您的呼叫器是打開時，那麼您也得有一點心理準備！如果您玩 BBS 玩到一半時電腦忽然發出嗶嗶的叫聲，就表示有人在 call 您啦！這時如果您正在進行什麼工作，就請快點結束。您的工作結束後（比如發表文章），螢幕上會顯示呼叫您的網友其基本資料。您可以按這些資料決定是否和他談天。

下期待續…



Torpez Plus 音效卡



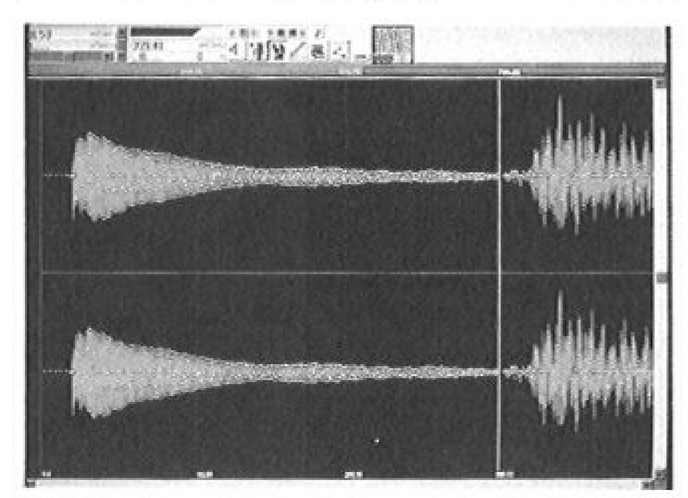
作者／ Gorden Peng.

嗨！各位 PC 地帶的讀者們，大家好！本期我們要繼續爲你介紹一片高級音效卡，這是歌騰公司代理的 torpez plus 32 voice wavetable soundcard ，在我們還沒開始介紹前，按照前例，我們再來認識幾個專有名詞：

本期我們再來認識幾個專業名詞：

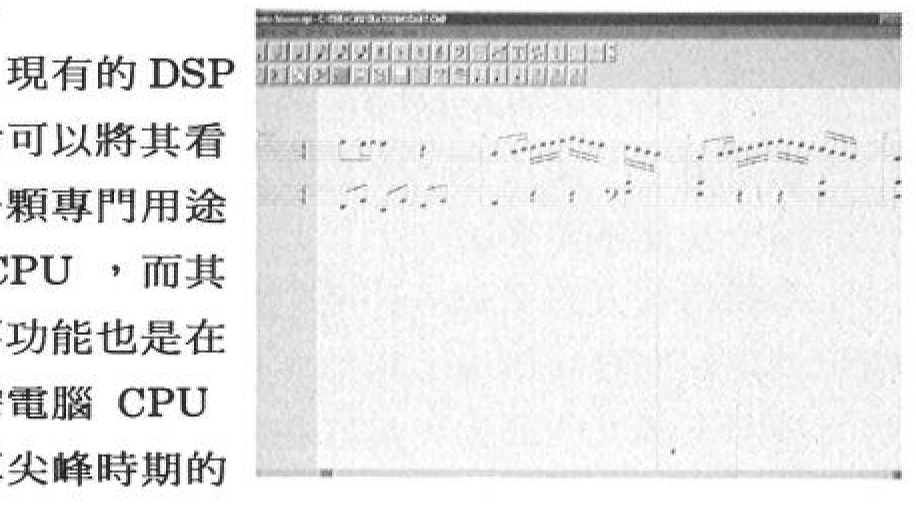
Ad-Lib 魔奇音效卡

這是加拿大的 Ad-Lib 公司，在 1986 年推出的全球第一張個人電腦用音效卡。此卡是利用 YAMAHA 公司全數位式音樂合成器（俗稱電子琴）上所用的 YM-3812FM 音效合成晶片來做爲它的 FM 發音晶片。ad-lib是音樂字，意思是自由隨興所至地演奏。但在多媒體領域中，是指最早應用在 PC 的平價音樂卡，即魔奇音效卡。由於出道甚早，故成爲早期遊戲軟體音樂部份的支援對象。雖然之後被創巨科技（ Creative ）研發的 Sound Blaster 音效卡取代，但市面上許多電腦遊戲的包裝上，仍會說明支援 Ad Lib 音效卡，連 Windows 仍保留 Ad Lib 的驅動程式。



DSP（數位訊號處理器）

這是 Digital Signal Processor 的縮寫，是專門用來處理數位訊號的處理器。由於 DSP 可專門針對數位訊號做大量數學運算，因此不管聲音、影像、運算都相當適合，是未來音源裝置的重要零組件。



現有的 DSP 晶片可以將其看成一顆專門用途的 CPU ，而其主要功能也是在分擔電腦 CPU 運算尖峰時期的工作量。因此，新一代的音效卡都紛紛採用 DSP 晶片的設計，以處理特殊音效、語音辨識等，甚至有些公司設計的音效卡，其 DSP 還可以用來模擬 MODEM的功能，看起來 DSP 技術潮流似乎正方興未艾。

NSP（ Native Signal Processor ）

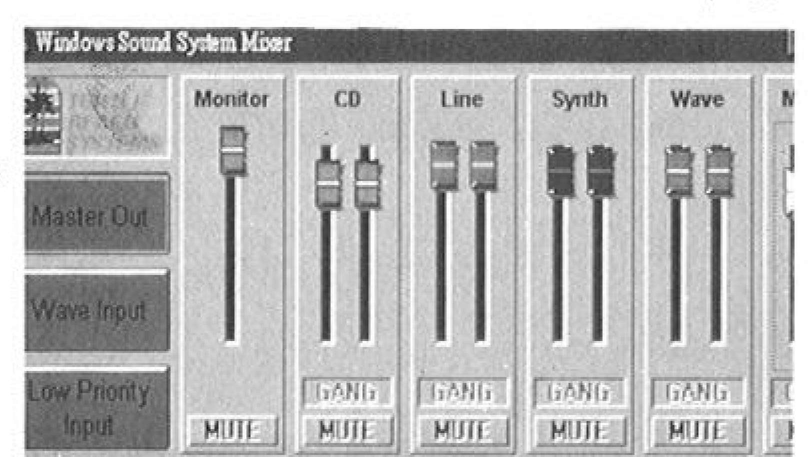
這是繼 DSP 之後興起的新技術，是由 Intel 公司所發展的，其工作原理是以100MHz 的 Pnetium CPU 爲處理核心，利用軟體信號處理的方式來處理上述所提的聲音等信號。

這樣的概念剛好與 DSP 反其道而行， DSP 是減輕 CPU 的負擔，避開瓶頸以創造更快的速度；而 NSP 卻是將所有的工作交回給 CPU 處理，如此一來硬體製造商在生產音效卡或其他週邊設備時，就可以減少許多硬體成本。

你一定會懷疑，難道 Intel 不怕 CPU 塞車嗎？ Intel 憑恃的是什麼？實際上， Intel 憑恃的就

是對其 Pentium 處理器的信心。因為 Intel 認為以目前的 Pentium 的高處理速度，反而可以開始可以負擔所有的 DSP 的功能， DSP 的設計反而成為累贅。因此有了 NSP 架構的產生。

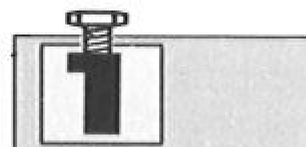
根據 NSP 架構，未來音效卡等設備將可以簡化其硬體設計，不但節省成本，也可以減少硬體衝突的問題。而由於 NSP 的架構大部分是用軟體執行，因此未來在升級的便利性方面，也是固定的 DSP 所比不上的。以 Intel 對 100MHz Pentium 執行效率的評估，他們認為 NSP 的執行架構將可勝任許多 DSP的任務，因此硬體廠商在未來將可以設計出多功能 ALL-in-one 的界面卡，如音效、傳真、視訊會議等功能都可以濃縮在一張卡，甚至設計在主機板上。





目前 Intel 對 NSP 設計所開發的環境稱為 IASPOX，有部份 DSP 開發廠商已經開始在此一環境上開發下一代產品，如 WinSPOX 則是針對 Windows 環境所設計的。到底 CPU 是否眞的萬能，且讓我們拭目以待。

接著就讓我們開始介紹今天的主角— tropez plus音效卡吧！



1 簡 介

Tropez Plus 32 Voice WaveTable sound-card是 Turtle Beach 公司繼 TBS-2000 之後推出的高級音效卡。顧名思義，名字加個「 Plus 」即代表比原來的 Tropez 更好。當然價錢也不便宜喔！這片卡不包含擴充的 12 MB DRAM 的USER價是一萬二千五百元整。

Turtle Beach 公司的音效卡主要可分為兩個系列：

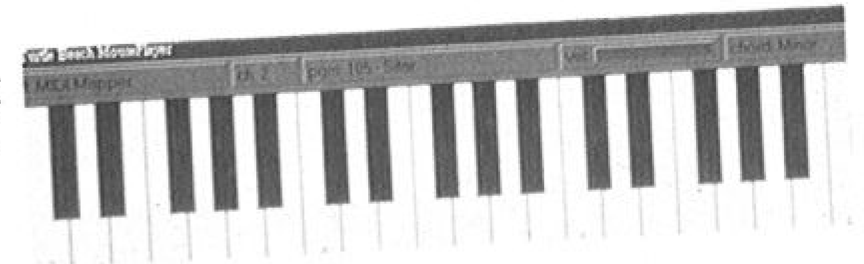
1. MultiSound 系列

像 Monterey 就屬此類。此系列的音效卡是適合專業人士演奏設計所使用的，其強化錄音品質及高記憶容量與低雜訊的特殊處理，價位相對地也較高。

2. Tropez 系列

Tropez 、 TBS-2000 及現在為您介紹的 Tropez Plus 都是。 Tropez 則是較適合一般玩家使用的 Wavetable 音效卡，而且多含一個 Yamaha YMF-262的合成器，所以也相容 Sound Blaster Pro 。

Turtle Beach 公司今年新推出的兩片音效卡，主要是為 Windows 95 Plug & Play 所設計；若說TBS-2000是 Tropez 的普及版，那 Tropez Plus 便是專業版了！



Tropez Plus 有最高 12MB的 DRAM （ 30 Pin SIMM ）擴充槽供音色升級使用，另外內含基本音色的 ROM 也提高到 4MB （ Tropez 為 2MB ），就這兩點來看，已是 Monterey 所望塵莫及，更別說 Wavetable 合成器也已換成較新的 ICS 2115V 。

其實 Tropez Plus 和 Tropez 最大的不同是在效果器上。原來的 Tropez 是沒有效果器的， Tropez Plus 則擁有 Delay 、 EQ 、 Reverb 、 Flange 、 Chorus …等同 Rio 的效果器，讓玩家有更多的選擇與不同的聽覺感受。

2 安 裝

Tropez Plus 支援 Windows 95『即插即用』功能，安裝起來非常地容易，第一次安裝時電腦除了會偵測出這片卡外，總共會自動或請使用者插入磁片兩次，以安裝多達五種驅動程式，如下所列：

(1) WaveFront MIDI Wavetable Synthesizer 。

(2) MPU-401 MIDI interface 。

(3) Windows Sound System Compatible Digital audio device 。

(4) Plug and Play digital audio device 。

(5) Joystick Gameport 。

在安裝的過程中有幾件事情需特別注意：

①安裝Joystick Gameport搖桿介面：此時會要求使用者放入Windows 95原版光碟片，因爲Windows 95會統一使用光碟片內的搖桿驅動程式，事實上不只Turtle Beach，其他附有搖桿埠的音效卡幾乎都得用到 Windows 95光碟片內的搖桿驅動程式。原因很簡單，微軟公司把介面統一化了。

② CD-ROM的使用：Tropez Plus這片卡上只有一個Jump，是供使用者調CD-ROM介面位址用的，預設値爲OFF；如果想讓光碟機使用卡上的IDE介面，千萬不要忘了調整這個Jump。有兩個位址可供選擇，請避開已使用的位址（ I/O 170/IRQ 15 、I/O 1F0/IRQ 14 ）。

③ IRQ的選擇：Tropez Plus本身已事先佔了兩個 IRQ，所以如果使用者的電腦已有許多的硬體使用不同的 IRQ，先查清楚那個位置由那個硬體使用是必要的，不然屆時可有得你忙的

④ Sample Store的問題：Sample Store動態音色存取功能是在加了擴充 DRAM 後才有的，所以如果執行該程式時，電腦出現（記憶體）錯誤訊息時，可別以爲卡壞了喲！

整個安裝過程可說十分簡單，即使是新手，照著指示也能在十分鐘內全部完成；要是換在 DOS/Windows 3.1下安裝，恐怕就不是那麼簡單了。

3 Tropez Plus的規格

Wavetable合成器： ICS 2115VD/A 。

解析度： 16 bit 。

FM 合成器： Yamaha-OPL3 Wavetable 。

記憶容量： 4 MB ROM，另可加裝 12 MB 的 DRAM （ 30 PIN ）。

錄放音解析： 16bit 。

頻率響應： 20Hz-22kHz+0/-1dB 。

連接埠： MIDI（ x2 ）, Joystick , Mic , Line In/Out 。

錄放音取樣頻率： 4kHz-48kHz 。

其他：效果器、全雙工、IDE光碟機介面。

相容：Adlib、Sound Blaster Pro、MPU-401、GM、Windows 95 Plug & Play 。



4 Tropez Plus隨卡所附的軟體

I、DOS下的軟體：

(1) TBSDIAG.EXE ：這是一支 DOS 下的診斷程式，可用來檢查音效卡是否正常運作及建立音效卡的功能。

(2) TBSHMX.EXE ：這是在 DOS 下混音控制用的常駐程式，可用它來控制主聲道、FM 合成器及語音輸出音量大小。

(4) TBSMIX.EXE ：這是在 DOS 下可利用參數控制混音的工具程式。

(4) TBS2001.EXE ：這是在 DOS 下用來對 TROPEZ PLUS 音效卡做初始化硬體設定的程式

(5) PLAYCD.EXE ：這是在 DOS 下用來播放 CD 的工具程式。

(6) TBSWSS.EXE ：這是一個可用來強迫 TROPEZ PLUS切換到 Windows Sound System 模式的程式。

(7) SETUPSND.EXE ： WaveFront 所使用的 DOS 公用程式。

II、WINDOWS下的軟體：

(1) Wave SE ：

這是一個音效錄音、編輯軟體。

(2) Stratos ：

這是一個 MIDI 作曲軟體。

(3) Sierra Audio Rack ：

這是一個可以同時（混音）播放 CD 、MIDI 及 WAV 檔的工具軟體。

(4) MicroWave ：

這是一支音效（ wave ）錄音製作軟體。

(5) MousePlayer ：

這是一支可用滑鼠彈奏的多功能電子琴。

(6) SampleStore ：

這是一支可讓你調換或新增 MIDI 音色的工具程式，但首先你必須爲你的音效卡擴充 DRAM，此程式才有作用。

5 遊戲環境

Turtle Beach 公司爲了讓使用者在 windows 95 的環境中，仍能很順利地玩 DOS 下的遊戲，或在 DOS 下可直接控制 CD-ROM，特別提供了下列三個 .pif 檔的捷徑供使用者用。

① 95dosmix.pif

這個捷徑可讓你重設 DOS 下音效卡的音量，如果你在 DOS 下玩遊戲時，發現音量太小，此時你可以在 windows 95 的桌面上執行這個捷徑，即

可將音量回到正常。

② trop dos.pif

這個捷徑可讓你的音效卡在 DOS 下仍能發揮正常的功能。

③ trop cd.pif

這是可讓你在 DOS 下播放 CD 片的捷徑。



6 遊戲測試

下列這些遊戲在這片音效卡上表現非凡，你可以試試看：

① DOOM Ⅱ（毀滅戰士 2）
② HEXEN（毀滅法師 2）
③ Magic Carpet Ⅱ（魔法飛毯 2）
④ Scramer （驚爆實感賽車）
⑤ Duke 3D （毀滅公爵）
⑥ Command & Conqure （終極動員令）
⑦ WarCraft Ⅱ（魔獸爭霸 2）
⑧仙劍奇俠傳（可設成 SB+GM+CD 音源）

7 使用心得

這是一片讓你把玩後會愛不釋手的音效卡，如果不是價錢的問題，眞想再幫我的電腦增添新裝。總體而言，至少有以下這幾個優點：

⑴操作手册提供的資料非常詳細（含中文使用手册）：

各個工具軟體操作都有很詳細的解說，甚至連 MIDI 的 128 種樂器名稱及鼓聲都翻成中文，使你在把玩電子琴時有一個很清楚的對照表可供參考。

⑵提供足夠的應用工具軟體，不需要自己再花時間去找適用的軟體：

不管是在 DOS 下、 WINDOWS 3.1 或 WINDOWS 95 ，你所需要的工具軟體（如音量控制、混音播放錄音、音效製作、 MIDI 音樂錄製等等…）都詳細地考慮到了。

⑶擴充性高：

除了已經燒錄在 4 MB ROM 上的音色表之外，還允許你最多再插入 12 MB 的 DRAM ；卡上有三個插槽，你可以選擇 4 MB 一條的 DRAM ，插滿三條剛好是 12 MB 。你只要透過 Sample-Store 這套軟體的操作，就可以很簡單地達成調整或增加新音色表的任務。

⑷穩定性高：

它不單能愉快地悠游在 DOS 及 WINDOWS 3.1 的環境中，在 Windows 95 中更有傑出的表現，而且它也能很融洽地與 MICROSOFT PLUS 相處在一起。

⑸相容性高：

這片卡相容於 Adlib 、 Sound Blaster Pro 、 MPU-401 、 GM 、 Windows 95 Plug & Play 。所以只要是遊戲軟體或應用軟體支援以上的介面，也都可以很順利地在這片卡上執行。

若說硬要挑出幾個缺點的話，以下所列勉強可供參考：

A 應用軟體未中文化：雖然有提供詳細的中文手册，但美中不足的是軟體沒有同步中文化，因此偶而會出現小瑕疵，例如作曲軟體的高低音譜記號，在中文版的 Windows 95 上會變成中文亂碼。

B 價格：一萬元以上的價位可能不是一般讀者所能接受的。

音效卡的地位在多媒體的時代會越來越重要，而且對其音質的要求也會越來越高，你是否也感覺到了呢？如果各位讀者對這片卡有其它問題的話，可以自行向歌騰資訊詢問。 tel:(02)322-3220

上期爲各位介紹的集盛公司（原勤益公司）出產的 32 bit Plug & Play 音效卡還有一些需要補充報告的。在上期的的介紹中，我們有提到利用該卡所附的工具程式 ALSRACK.EXE 播放 .MID 音樂檔時，會出現錯誤訊息，同時也會影響 windows 95 所附的媒體播放軟體（ MPLAY.EXE ）。由於我一直不甘心這個問題解決不了，一有空就再試著去安裝看看，希望能早日解決問題。有一天我心血來潮，先將 windows 95 的 windows plus uninstall，再安裝這片音效卡，當我懷著期待的心情重新啓動 ALSRACK.EXE 時，嘿！說也奇怪，.MID 檔竟然可以正常播放了；於是趕緊再啓動 WINDOWS 95 的 MPLAY.EXE ，也正常了。至此，才確定整個問題的罪魁禍首竟是 WINDOWS PLUS ，不過說也奇怪，這麼嚴重的臭虫（與 windows plus 相衝，不曉得責任該歸誰？）集盛公司的技術工程師怎麼沒有發現。

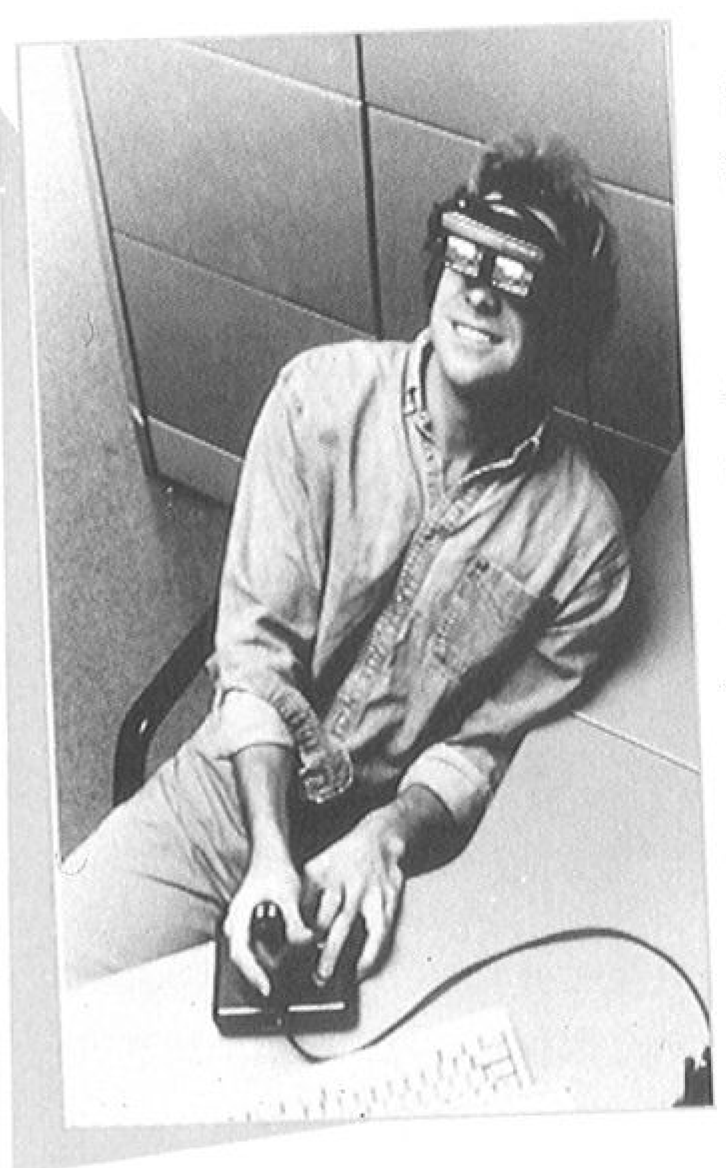
各位讀友，下次當你在 windows'95 上安裝其它週邊設備時，如果發現有問題，請先將 windows plus uninstall，再試一次看看，說不定就能解決問題了。



Virtual i/o 3D 眼鏡

作者／莊振宇

一年多前，當 3D 眼鏡剛剛問世時，價格仍是天價，不是一般玩家可以負擔得起的；隨便普通的 3D 眼鏡就要臺幣兩、三萬元，屬於可望不可求的產品。直到最近，由於許多廠商競爭，加上科技的進步，許多款 3D 眼鏡的價格都降了不少。現在筆者要爲各位介紹的這款由 Virtual i/o 公司所設計的 i-glasses ！就是一個例子。這一款 VR 眼鏡從一年前的 $799 美金降到至今的 $399 美金，讓玩家可以一萬元上下的價格享受 VR 的快感。



i-glasses ！在包裝方面相當精美，不但如此，盒內所附贈的周邊應有盡有。除了機體本身加上頭部追蹤器（ Head Tracker ）之外，還有許多的電視訊號線、音源訊號線，以及各種轉換接頭，讓玩家可以不必爲了不同的接頭規格而大傷腦筋。 i-glasses ！分爲兩種版本出售，分別爲電視版以及電視電腦雙功能版。兩種版本各不相同，以下筆者將爲一一各位介紹。

電視版的 i-glasses ！除了上述的內容外，還附贈了一個轉接盒，這一個轉接盒一端接在 3D 眼鏡上，另一端則是 3 個 RCA 接頭－一個影像，兩個聲音。玩家可以將一般的電視遊樂器接在上面，或者說將錄放影機或是影碟機接在上面，就可以享受到如同 96 吋大螢幕的效果一般。加上如果玩家把 i-glasses ！上面的 3D 功能打開，就可以使影像更具立體感，如同身在現場一般。電視版的建議售價爲 $399 美金。

電腦／電視雙功能版除了擁有電視版的所有功能及附件外，包裝中還加上了電腦訊號轉換器以及頭部追蹤器（ Head Tracker ）。電腦訊號轉換器上面有音效接頭，還有 VGA 訊號接頭，玩家可以將音效卡以及影像卡的訊號都接到轉換器上，然後它就會將所有的訊號經過處理後傳入 VR 眼鏡中。最重要的是，雙功能版中所附的頭部追蹤器可以追蹤玩家頭部移動的情形並相對地改變遊戲的視角，讓玩家可以如同在眞實的環境中一樣移動頭部來觀察四周。目前市面上有一些遊戲支援本產品，像這一類的遊戲可以讓 i-glasses ！產生最好的效果，



但是如果遊戲對於頭部追蹤器並不支援的話，玩家也不用擔心，在 i-glasses！的包裝所附贈的光碟片中有一程式，可以讓頭部追蹤器模擬滑鼠的信號，所以說，只要遊戲本身支援滑鼠，就等於支援頭部追蹤器。有一點較麻煩的就是，頭部追蹤器的信號必須接在電腦的 Com1 上面，可是在絕大部份時候 Com1 都是被滑鼠占用，於是當每次玩家要使用頭部追蹤器的時候，就得要拔掉滑鼠然後將追蹤器接上，相當麻煩。不過關於這點，玩家們倒是可以參考筆者的作法，就是買一個通訊阜切換器（ Data Switcher ）來就可以將滑鼠及追蹤器同時接上，然後互相切換就可以了。雙功能版的建議售價爲 $499 美金。

i-glasses！的機體本身是由兩個 0.7 吋的液晶螢幕以及一對 1 瓦的耳機所組成的。液晶螢幕的解像度爲 640 ×240，與電視一樣；雖然說這種解像度用來看電視以及玩一些低解像度的遊戲沒什麼問題，但是在玩高解像度的遊戲時，會有細節看不清楚而產生模糊的情況發生。機體的內部有 3D 音效處理器，可以讓一般遊戲的音效產生立體感，如果說玩家所使用的遊戲對 i-glasses ！有支援的話，所聽到的音效將會更加立體。整體上來說， i-glasses ！帶給筆者的 VR 感覺不錯，加上機體本身只有 8 盎司而已，所以戴起來不會給頭部產生多大的負擔。

i-glasses！本身使用鬆緊帶來固定在頭上，如果玩家裝了頭部追蹤器，那就可以用追蹤器上面的轉盤來調鬆緊。筆者的頭是非常大的，原本以爲會戴不上去，不過後來發現竟然輕輕鬆鬆地就戴上了。由於機體本身的設計，玩家可以戴著眼鏡使用本產品，這樣一來就省去了一些同類型的產品在使用前還要對焦的麻煩。

使用本產品時，筆者有些話想要先告訴各位玩家，就是本產品長時間使用會容易頭暈，因爲畫面的快速移動以及兩眼所接收到的影像是不一樣的原因。還有，由於機體必須要緊緊地套在頭上，所以會影響頭部的血液循環，這也是造成頭暈的一個原因。另外，由於筆者使用時都是站著以得到最眞實的感覺，所以有時候太緊張的時候就撞到桌子、椅子，實在是非常危險，要是撞得頭破血流也就算了，要是把昂貴的 VR 眼鏡撞壞了，那可就眞是搥胸頓足都無法彌補損失了。

i-glasses！是目前市面上受到最多遊戲支援的 3D 眼鏡，筆者一向認爲一個硬體的軟體相容性最爲重要的，如果玩家要考慮買 3D 眼鏡，那 i-glasses ！絕對是你第一個選擇。再說，筆者也認爲 3D 眼鏡的功能不止於打遊戲而已，如果說玩家有一些不可與家人分享的錄影帶（我可沒說是什麼唷!!），也可以半夜三更時躲在被窩裡獨自觀賞，這不也是一項很好的用途嗎？

如果說玩家想知道更多有關本產品的介紹，或者是想要看看有那些遊戲與 i-glasses ！相容，可以到 Virtual i/o 的網頁上看。
http://www.vio. com

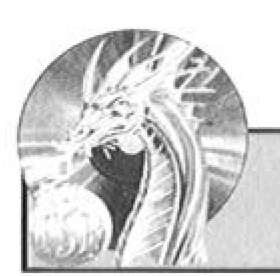


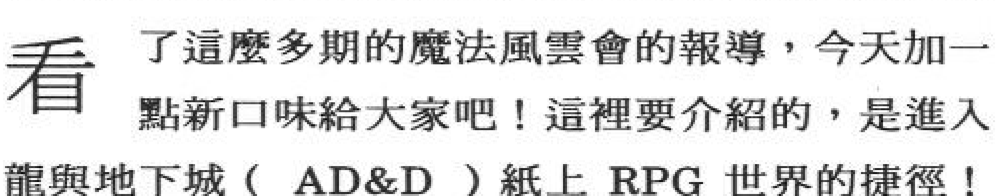




Dean N.

看了這麼多期的魔法風雲會的報導，今天加一點新口味給大家吧！這裡要介紹的，是進入龍與地下城（ AD&D ）紙上 RPG 世界的捷徑！





AD&D?!

AD&D （ Advanced Dungeons & Dragons ）這個名詞，相信對本文的讀者一定不陌生吧？從 SSI 開始，龍與地下城一系列（金盒子系列）的遊戲滿足了許多 RPG 迷；但是這些由紙上角色扮演遊戲改編的 PC Game 數量，比起 TSR 公司出版的整個 AD&D 『系統』來說，眞是小巫見大巫。爲什麼這裡用“系統”來稱呼 AD&D 呢？其實， AD&D 這個名詞代表的是 TSR 公司所訂定的一套角色扮演遊戲的系統；它包含了角色屬性、遊戲時序、戰鬥進行，法術與物品等等的基本規則。所有以 AD&D 爲標題的遊戲，不管故事是發生在哪一個世界裡，都是以這套規則爲基本。目前在 AD&D 之下的設定有以下幾種： Dragon Lance （龍槍）、 Forgetten Realms （被遺忘的國度）、Dark Sun、Mystara、 Lankhmar 、 Al-Qadim、 Planescape 、 Ravenloft 與 Birthright 等。這些設定之間，彼此的不同在於其時空背景，而玩者在進行這些不同設定背景下的冒險時，因爲同屬 AD&D 系統，所以遊戲的進行方式幾乎都是一樣的，除非有特別的規定；也就是說，你只要學一次 AD&D 的規則，創造出一個 AD&D 系統下的角色（ Player Character ，以下簡稱 PC ），就可以任由你的扮演角色在各個世界中進行各種冒險了。



通往地下城的大門在此

對紙上 RPG 嚮往已久卻不得其門而入的你，終於讓你找到地下城的大門啦！ First Quest 是 TSR公司在 1994 年所出版的一套屬於 AD&D 的 CD adventure 。它是專門爲完全沒有接觸過 AD&D 的玩家所設計的，包含了遊戲進行所必須的所有配件、資料、地圖，甚至還有輔助遊戲進行所錄製的 CD 一張！

以下是 First Quest 包含的所有物品：

60 分鐘的 CD 一張、六個塑膠人形（有戰士、法師、牧師、小偷、矮人、精靈）、規則書（ Rulebook ）、法師和牧師的法術書、冒險書（ Adventure Book ）、物品 & 怪物手册、玩者記錄紙、兩張雙面地圖、 7 顆骰子等。有了這些東西，只要派一個英文程度比較好的倒楣鬼稍微研究一下，一群人就將從此墜入紙上 RPG 的深淵了…







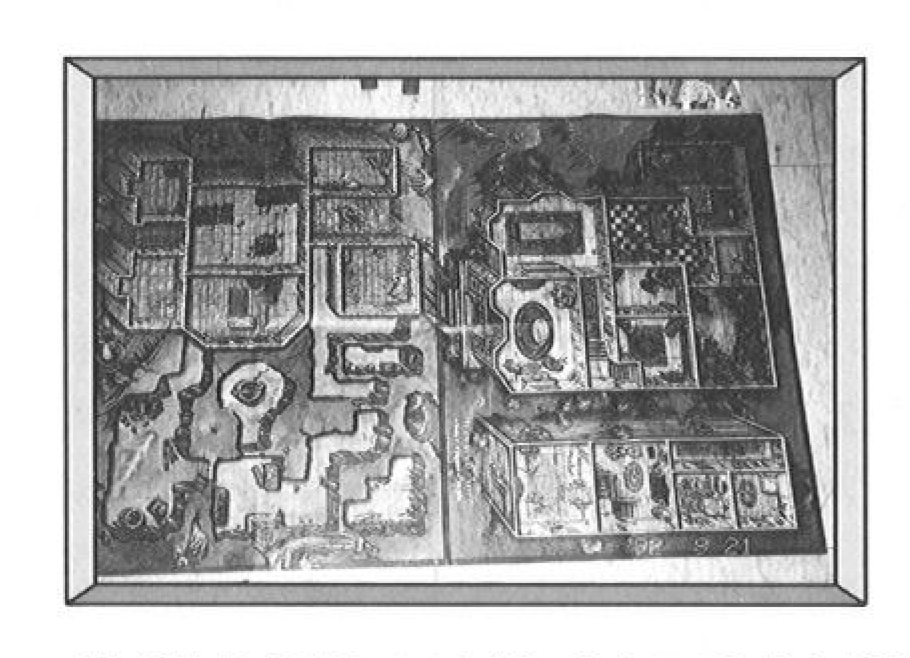


How to play？

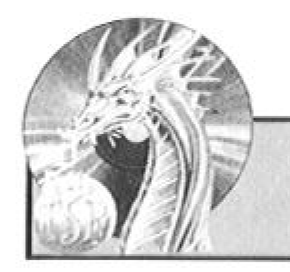
首先，你得知道幾乎所有的紙上 RPG ，都要一個Dungeon Master（簡稱DM）來主宰整個遊戲的流程， AD&D 系統也不例外。通常DM就是這盒遊戲的擁有者，因爲DM要先把遊戲進行的規則搞懂，並事先預習每次要玩的冒險的內容。當然這不是硬性規定，有些人們玩 RPG 是輪流當 DM 的。在遊戲中， DM 雖然不參與冒險，但他肯定是最忙的－DM要講述玩者所扮演的角色（簡稱 PC ）周遭狀況，要扮演所有非玩者角色（ NPC ， Non-Player Character ），要在戰鬥中控制所有怪物，要公平解決所有奇奇怪怪的突發狀況。比較倒楣的就像我一般，還要買零食給大家吃。但是 DM 可不是只有一大堆義務，他的權力是最大的；遊戲玩家應該要知道， DM 永遠是對的。況且只有 DM 一個人可以知道冒險的所有內容，（沒錯，冒險書〔 Adventure Book 〕只有DM可以看）。當你看著不曉得狀況的一群傢伙在地下城中摸索，唯獨你自己掌握了所有事情，包括每個人的生死時，你才會知道當DM的快樂。



一個冒險（ Adventure ）通常是由1～6個 PC 來玩，加上一個DM。所有的人都應該知道規則。 First Quest 的規則書是特別爲 RPG 菜鳥編輯的，只有 16 頁，非常容易看懂。以下就簡略地談談 First Quest 的規則和內容，讓讀者認識認識它。在人物方面， First Quest 爲了讓初學者容易上手起見，已內定了六個角色：戰士（矮人）、戰士（人類）、法師（人類）、小偷（人類）、牧師（人類）、戰士兼法師（精靈）。這些角色的特性，我想玩過電腦 RPG 的朋友應該都有點瞭解了。遊戲內分別有這六個 PC 的角色卡，上面將基本的數值（ Str 、 Dex 、Int、Wis、 HP、 THAC0 …）和 PC 的特殊能力都列出來了，甚至還有一些常用的基本規則和冒險開始時的裝備。



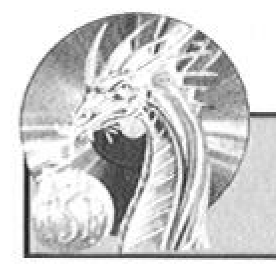
遊戲的進行是以回合制，每個回合代表遊戲虛構世界裡的一分鐘，每一回合所有的角色都動作一次。地圖則是每一格代表遊戲世界內 10 呎見方的面積。每個 PC 基本上在一回合內最多可以移動 12 格的距離，也就是遊戲中的120呎（矮人例外，因爲腿比較短，所以一回合最多只能走 60 呎）。但是 AD&D 系統並沒有規定你一定要像下棋般要一格一格地走；地圖上的格線只是爲了方便玩者量距離用罷了，只要玩者角色移動路徑的長度符合規定即可。遊戲中所有角色也不一定要站在每一格的正中央，而是任何地圖上可以站的地方皆可，這是角色扮演遊戲的特點之一。在現實中你不用一格一格地跳，轉彎也不一定要轉直角，所以在遊戲中也不用囉！另外，每一回合中如果角色“做“了一些事情，如砍怪物，搜寶箱等，那麼移動距離必須減半或根本不能移動。但這不包括一些順手可做的事，如開/關門，隊友間傳遞物品等等。你應該可以體會，角色扮演遊戲是要你沉浸在自己所想像的世界中。所以基本上一些基本規則都是以擬眞爲目標的，這樣才能讓你在幻想的世界中，卻能有眞實的感覺。



DM&CD

現在想像一群探險者走入陰暗的地下城…領隊點燃火把…他們看到了什麼？這時候DM的工作來

了。DM 必須隨時描述 PC 們所看到的景物，告訴他們地下城看起來有多古老，多陰森… DM 就是玩者的眼睛，鼻子和耳朵；如果 DM 漏掉了什麼玩者應該知道的資訊…嗯…爲自己祈禱吧！遊戲氣氛的營造，就端看 DM 這時候所展現的功力了。一些驚奇的、誇張的，或危機四伏、或輕鬆愉快的場合，DM 最好能盡力表現出來，這對遊戲的樂趣有很大的助益。在 First Quest 中，爲了幫助菜鳥 DM 順利進行遊戲，特別錄製了一張 CD ，每個音軌都是遊戲進行中的一些特別事件，像是酒館內的對話、地下城中的遭遇等等。在 First Quest 的冒險書裡，冒險進行到某處時，旁邊會有記號提醒 DM 在此時播放某音軌，讓玩者“聽“到原廠包裝的 AD&D 世界。 CD 雖然是英文的，但就算聽不懂對話內容也不要緊，因爲冒險書上有完整的對話與描述。這 CD 的音效與人物對話可眞的是有用心做過的，對於營造遊戲氣氛來說，效果好又方便！可是 CD 的內容，僅包含了 First Quest 中四個冒險（ adventure ）裡的前兩個，後兩個冒險就要看 DM 自己的造化囉！



戰鬥!!

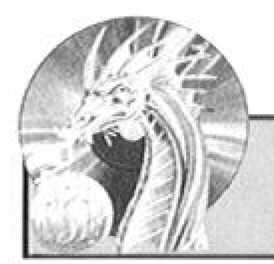
重點來了！想必你一定很想知道在紙上 RPG 裡，戰鬥是如何進行的吧？ AD&D 的角色屬性中，有關於戰鬥的有以下： AC （ Armor Class ），THAC0 （ To Hit Armor Class 0 ）， Dmg （ Damage ）， HP （ Hit points ）等。通常 PC 與怪物遭遇時，一旦雙方中有一方決定攻擊時，就要進入以下的程序：

⑴雙方各擲一次 10 面骰，數字小的先攻。若平手則重擲。

⑵先攻者擲 20 面骰，所得數字減去自己的 THAC0 ，若這個差值小於或等於對方的 AC 值則擊中，反之就是 miss 掉了。若擊中的話，依照自己手握的武器和力量（ Str ）擲出 Dmg 值，也就是對方 HP 減少的值。例如，戰士一開始手拿的劍可以造成 1d8+1 的 Dmg 。其中 1d8 是擲一個 8 面骰所得的數值， +1 是來自戰士 Str 數值高的額外加強（ bonus ）。

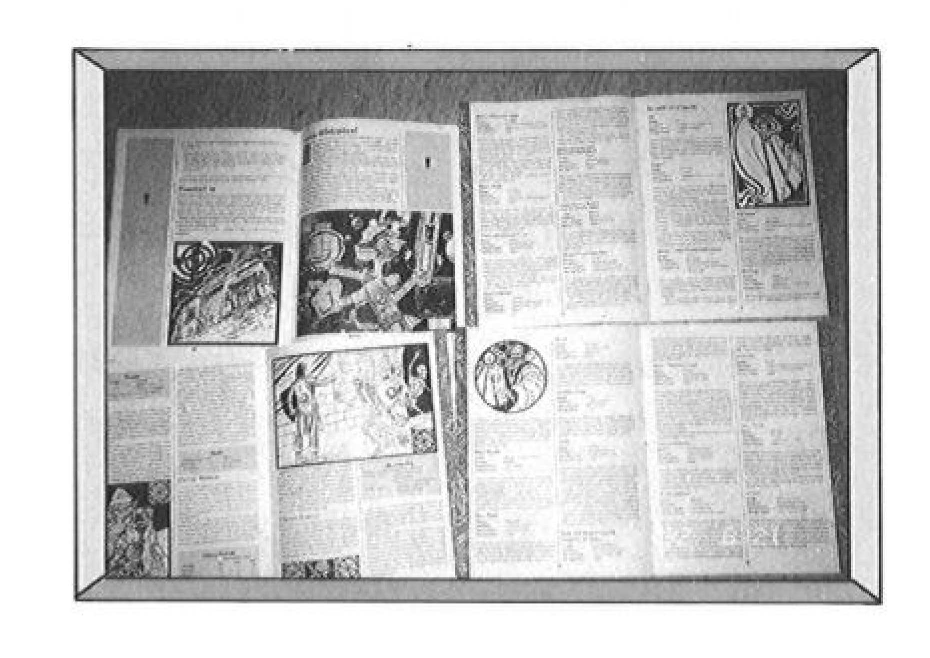
⑶若對方沒倒地，則由對方進行第⑵步驟。

所以啦！一個角色的 THAC0 愈低，就愈容易擊中對方； AC 值愈低，就愈容易擋住對方的攻擊。紙上 RPG 的戰鬥是十分富有變化性的，雖說遊戲沒有規定角色要照格子站，但是還是可以擺陣勢，取地利之便。戰士正面迎戰敵人，讓小偷趁機躲在牆角的陰影中，從敵人的背後賞他一記傷害加倍的背刺；或是戰士擋在門口攻擊房間內的怪物，精靈在他背後放冷箭，法師準備好 Fireball ，戰士縱身一閃， Fireball 直飛房門，將擠在門口的怪物燒個痛快！當遊戲出現刁難的敵人，全隊團結一致地想辦法突破困境的時刻，那感覺是最令人激賞的。有時爲了大局，必須要將自己辛苦存錢買來的 Healing Potion 灌到別人嘴巴裡，或者甚至要自己當肉墊讓紅龍啃上結實的一口…這是你在別種遊戲中無法享受到的眞實感！



法術

至於法術部份， AD&D 系統中是採用“記憶”的方式，也就是施法者在每次睡覺醒來，或是進入每次冒險前，從法術書裡選擇可以使用的法術。而每次可記憶法術的個數與等級，會隨著施法者的升級而增加。所以在 First Quest 中，進入每次冒險前，法師、牧師和精靈就得慎選要使用的法術，以免選到派不上用場的法術，當場變成冗員！





倒地不起&凱旋歸來

戰鬥總是有輸有贏的，再強的戰士也總會有倒

下的時候…一個 PC 如果他的 HP 被砍到 0 或 0 以下，就不省人事了。除非這時有人幫他把 HP 回復到 0 以上，那麼遊戲中的隔一天他才可以恢復意識；若是這時有殘忍的怪物繼續把他的 HP 砍到 -10 的話，那他就死了…或是有殘忍的隊友將自己丟在地下城回去了，那他…還是死路一條。如果有人死了，必須要有隊友抬著他的 body 回到城鎮，想辦法湊錢找神殿把他復活才行。不過有一項例外，那就是精靈（ Elf ）因爲體質的關係，是不可能復活的，也就是，一旦死了，就只好重頭開始重新設計另一個角色了。

享受勝利的果實，也是 RPG 的重點之一。經驗點數和金錢是均分且可累積的。當然，你可以努力增加經驗點數升級，看到自己扮演角色的成長。遊戲中並不時出現許多有用的物品，防具和武器等。



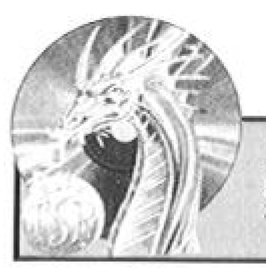
想像力最重要！

當然， RPG 不是只有戰鬥而已。遊戲中有趣的部份，應該在於解謎和與非玩者角色（ NPC ）的互動。 PC 可以隨心所欲地東看看、西摸摸、找密門、搜陷阱等；甚至做一些奇奇怪怪的舉動，都沒有什麼不可以的！而這些動作造成的效果，完全都掌握在 DM 的手中：規則書中有教導 DM 如何以骰子和玩者的屬性作判斷（ Ability Check ），或者有些地方完全是以 DM 的決定爲準的。你可以感覺得到嗎？ RPG 的最大的特點就在這裡－“想像力”才是 RPG 的原動力！它沒有規定玩者每一回合要下的“指令”有哪些，而是你想幹嘛就幹嘛，反正一切都由 DM 主宰。所以 DM 也要是個有想像力的人，否則若常對玩者的奇怪舉動嗤之以鼻或無法反應，那遊戲的樂趣就大打折扣了。舉例來說吧！遇到僵屍時，若有人想到把手中的火把扔去，其實馬上就可以把僵屍燒得不“死”也剩半條命；一個傢伙請求你去做某某事，並答應給你酬勞，其實你若跟他討價還價的話，還可以拿更多錢呢！隊伍中的小偷甚至可以跟 DM“申請”要從隊友的戰士身上偷東西， DM 可以依情況擲骰子決定，如果偷到了，戰士還沒辦法發現！這些都是遊戲中可以發生的事，端看你有沒有想像力囉！



然後呢？

在經歷 First Quest 全部的冒險後，玩者可以將自己的等級最高練到 Level 3 ，這時候 DM 和玩者也差不多摸清楚 AD&D 到底是個什麼樣的系統了。在這之後就可以去弄到各種不同世界的設定集，正式進入一個完整的幻想世界旅程。 First Quest 中建議玩者接著進入 Mystara（沒錯，就是大型電玩“地獄神龍Ⅱ”的背景世界）中的一個國家－Karameikos ：Kindom of Adventurer 的旅程設定集（ Campaign ）。那時你就可以在一個設定很完全的世界裡，照著地圖，想受一連串奇妙的旅程，探索前所爲知的大陸…



勇敢的打開這扇門吧！

介紹到此，你是不是對這套 AD&D 的入門寶典有一些瞭解了呢？雖然目前國內只能玩到原文的 RPG ，但是如果你有興趣的話，千萬不要因爲語文的問題而阻止自己去接觸它；事實上 First Quest 用的英文是很簡單的，大概高一、高二的程度就可以了。畢竟幾乎所有 AD&D 的 RPG 盒上都註明 12 歲以上就可以玩了－當然，那是指美國人…。生字是少不了的，但現在有電子字典可以幫你解決這個問題，何況這正是一個訓練英文閱讀的好機會！

紙上 RPG 的魅力，在於與朋友面對面的互動，和無邊無際的想像空間。雖然只是一些骰子、書本和紙張，但它能帶給你的樂趣與助益，通常大於電腦遊戲。如果你同時愛好模型製作，更可以買到與遊戲相關的人物／怪物模型來著色，用在遊戲中，讓遊戲更豐富！說得再多，也比不上自己親身去接觸它。希望國內能有愈來愈多的人能接觸到國外的紙上遊戲，不論是角色扮演或是戰略遊戲。“遊戲”畢竟本來就是“人”與“人”之間的事，而不只是“人”與“電腦”之間的事，您說對嗎？

就讓自己鼓起勇氣，用力推開地下城的大門…



談畫面捲軸的作法(下)

作者：Proman

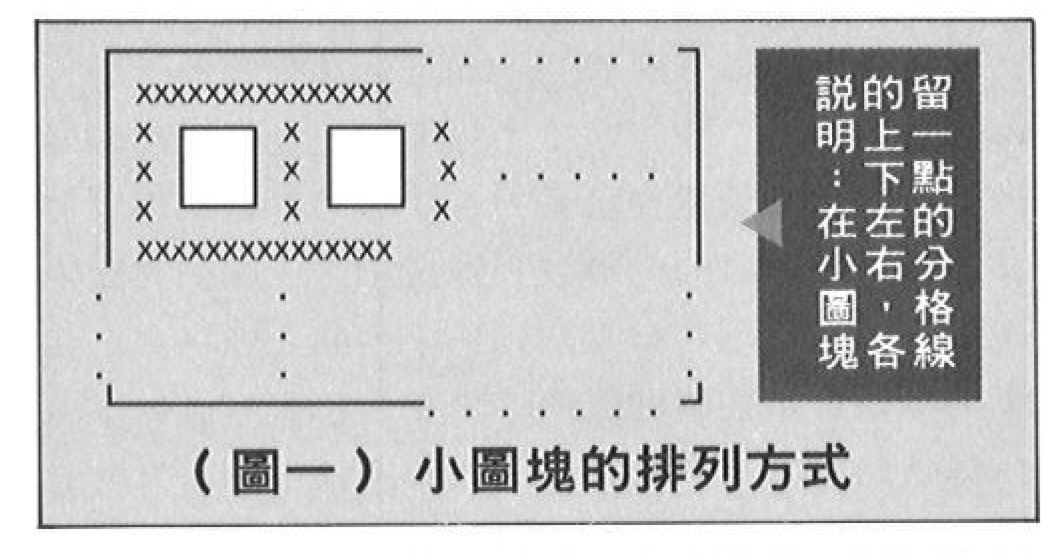
上一期我們已經談過小圖塊的取得及管理兩個步驟，所剩下的最後一個步驟，便是要依照在前面兩個步驟裡所制訂出來的各項規格，來撰寫出一個轉換用途的工具程式，來幫助我們自動將存於特定圖形檔格式中所有的小圖塊影像，轉換成我們自己所制訂出來的檔案格式，才能爲遊戲程式所用。這個轉換用的工具程式，由於其主要任務亦是將各個小圖塊，逐一地從儲存它的大圖形畫面中切割下來，故此一般均以小圖塊切割程式（ Shape Cutter）來稱呼它。

如何來設計一個切割工具

若只是光從“小圖塊切割工具”這一個名稱上來看的話，可能會讓人以爲這一個工具程式，似乎是一個頗爲大型的工具程式，在程式方面的設計工作上，必定將會是十分複雜與困難才對；然而各位聰明的讀者們，您們可千萬別讓它的專業名稱所唬住了，其實只要親自去設計過這種類型的工具程式之後，相信您一定會發覺到，想要完成這一份設計工作，眞的是一件簡單無比的事，完全就不是像我們先前所想的那麼難。有這一方面的認知後，接下來讓我們來了解一下，到底這一類型的工具程式要如何來著手設計呢？首先第一個我們所應該要做的工作，就是先來貫徹執行先前文中所曾經提到過的各個步驟，以便讓我們都能夠清楚地瞭解到，關於小圖塊方面的各項規格，讓我們在開始著手撰寫這個程式時，能有一個明確的方向可以遵循；在我們撰寫這類程式前，所需要先了解的規格資料，計共有小圖塊的寬高、及用以記錄它們的檔案格式、儲存於畫面時的配置方式、及我們自己的檔案儲存格式爲何等規格。

等到這些規格上的所有資料都準備完善之後，我們便可以開始進入到實際撰寫程式碼的階段了；不過由於這一類型的工具程式，對於小圖塊的規格資料上，都有著極大的依附性，因此一般而言，在絕大部份的設計專案中，大都是不太可能完全相同的，除非我們肯花上一段時間，在開始著手撰寫這個程式時，便考慮將其設計成能夠處理可變格式，泛用型的小圖塊切割工具，否則在絕大部份的情形下，重新來撰寫這一個工具程式，將會是一件很難避免的事。至於要如何要來設計出一個這種泛用型的工具程式，是屬於較爲深入的技術討論，並非是簡單三言兩語就能夠解釋清楚的，因此在本次專欄裏，筆者並不打算討論到這一個問題，而是舉一個較容易理解，但僅能夠處理特定格式的一般型，來做爲本文的講解範例。相信只要您能夠了解到，這整個範例程式的運作原理，日後在您想要寫出一個泛用型的此類工具時，就有一個明確方向可供參考了，因爲它們的設計原理上，幾乎是一模一樣的，所不同的只是在設計泛用型的工具程式時，將需要考慮的更爲周詳而已。

即然已知撰寫出一個一般型的切割工具，是我們下一步所要完成的目標，那麼在此我們就需要先自行試舉出所有的規格，以便讓我們的這一個示範程式，能有一個數據可供參考。所以在這裏，我們試將這些規格定義成小圖塊的寬高爲 16 × 16 點、記錄它們的是爲解析度 320 × 200 的 256 色圖形畫面、排列成如（圖一）之方式、且以一個全部塡入 0 號色的小圖塊代表結束、並依 Shap0001.Pcx 、 Shap0002.Pcx …之順序儲存成 PCX 圖形檔格式；最後我們所自定的小圖塊儲存格式，是採用在上期所曾提過的順序儲存方式。



（圖一）小圖塊的排列方式

在（程式一）的C語言程式列表中，是這整個切割工具完成後的所有程式碼，由於設計原理並不算太困難，相信各位讀者只要參照程式中的相關註解文字，要徹底了解它整個的工作原理，應該不會是一件很難的事才對。首先在這個程式的一開始處

，它會先行設定各區域變數的初始值，並配置好虛擬螢幕、色盤儲存區、小圖塊暫存區等這些必須用到的記憶體區塊之後，便直接進入到一個無限迴圈裏，不斷的重複執行切割的工作，直到所有的小圖塊都被切割完成後，方才脫離這一個無限迴圈，並且關閉所有已開啓的檔案，及釋放所有配置而來的記憶體區塊，再返回 DOS 的提示符號下，結束整個切割程式的執行工作。在這一個無限迴圈裏，它會先依一個名爲檔案計數器的區域變數之值，來產生出一個檔案名稱，並再加以判斷這一個檔案是否存在，若這一個檔案不存在時，便就會直接跳脫這個無限迴圈，否則的話，便以一個專門用來讀取 PCX 圖形格式的 ReadPcx （ ）函式、見雜誌第 86 期），來將其內的影像資料載入到記憶體中，並使用一個雙重迴圈，逐一地來切取該畫面中的各個小圖塊，並判斷所擷取到的小圖塊其內的影像資料是否全部爲 0 號色，若是的話，便代表著這是最後一個圖塊，底下已無任何的小圖塊了，則程式將會跳脫無限迴圈；而若不是時，便將這一個小圖塊的影像資料直接儲存到屬於自己格式的檔案裏，直到整個雙重迴圈處理完畢，再將檔案計數器這個區域變數加一，並返回無限迴圈的最上部，繼續處理下一個檔案，一直到整個程式跳離這一個無限迴圈爲止。

[程式一]

```
// Title : Shape Cutter - Borland C/C++ V3.1, -ml ( Large Memory Model )
// Author : Proman 1996.07.15
//  載入標準 .H 檔
#include<Malloc.H>
#include<Conio.H>
#include<Stdio.H>
#include
#include<Mem.H>
//  定義函數的返回值
#define _Success      0                  // 函數執行成功
#define _Error        1                // 函數執行失敗
//  定義小圖塊的寬高及排列時間隙
#define _ShapeXSize    16                // 小圖塊的寬
#define _ShapeYSize    16                // 小圖塊的高
#define _TopGap       1                 // 第一個小圖塊的上方分格線
#define _BottomGap     1                 // 每個小圖塊的下方分格線
#define _LeftGap      1                 // 第一個小圖塊的左方分格線
#define _RightGap     1                 // 每個小圖塊的右方分格線
//  定義 Pcx 檔名的開頭部份，及儲存檔名
#define _PcxPrefix     "Shap"             // 排列順序爲 Shap0000,Shap0001..
#define _ShapeFile     "Shape.Dat"          // 指定小圖塊的儲存檔名
struct PcxHeader                        // Pcx檔頭的資料結構
 {
  char Manufacturer;
  char Version;
  char Encoding;
  char BitsPerPixel;
  int MinimumX;
  int MinimumY;
  int MaximumX;
  int MaximumY;
  int HResolution;
  int VResolution;
  char Palette[ 48 ];
  char Reserved;
  char NPlanes;
  int BytesPerLine;
  int PaletteInformation;
  char`Filter[ 58 ];
 }
 ;
int ReadPcx( char *PcxName, char *ImageBuffer, char *PaletteBuffer )
 {
  struct PcxHeader Header;
  int Loop, Code;
  FILE *Fp;
  if( (Fp = fopen( PcxName, "rb" )) == NULL ) return _Error;
  if( fread( &Header, sizeof( struct PcxHeader ), 1, Fp ) != 1 ) return _Error;
  // 先前的檢查動作
  if( (Header.Manufacturer != 0xA) || (Header.Version != 5) ) return _Error;
  if( ((Header.MaximumX - Header.MinimumX + 1) != 320) ||
     ((Header.MaximumY - Header.MinimumY + 1) != 200) ) return _Error;
   for( Loop = 0; Loop < 200; Loop++ )          // 解壓縮各行的程序
    {
     int Counter, Length;
     char *Pointer;
     Pointer = ImageBuffer + (320L * Loop);     // 計算該行在虛擬螢幕中的位址
     Counter = 0;
     while( 1 )
      {
       if( (Code = fgetc( Fp )) == EOF) return _Error;
       if( (Code & 0xC0) == 0xC0 )            // 計數器資料？
        {
         Length = Code & 0x3F;               // 清除最高二個辨識位元
         Counter += Length;
```

```
      if( (Code = fgetc( Fp )) == EOF) return _Error;
      for( ; Length > 0; Length-- )          // 重複畫該 Byte
       *(Pointer++) = (char)Code;
     }
    else
     {
      *(Pointer++) = (char)Code;             // 單純的圖形資料
      Counter++;
     }
    if( Counter == 320 ) break;              // 該行處理完畢 ?
   }
  }
 if( (Code = fgetc( Fp )) == EOF ) return _Error;
 if( Code != 0xC ) return _Error;            // 辨識字元存在 ?
 // 載入DAC資料到記憶體，並轉換成VGA硬體可接受的 6 Bit 格式
 if( fread( PaletteBuffer, sizeof( char ), 768, Fp ) != 768 ) return _Error;
 for( Loop = 0; Loop < 768; Loop++ )
  *((unsigned char *)PaletteBuffer + Loop) >>= 2; //
 fclose( Fp );
 return _Success;
}
void GetBlock( int VirWidth,
               int VirDepth,
               char *VirPtr,
               int VirX1,
               int VirY1,
               int VirX2,
               int VirY2,
               char *BlockPtr )
{
 char *StartAddress;
 int XSize, YSize, YLoop;
 // 計算左上角 (VirX1, VirY1) 在虛擬螢幕中的位址
 StartAddress = VirPtr + ((VirWidth * VirY1) + VirX1);
 XSize = VirX2 - VirX1 + 1;                  // 計算圖塊寬度
 YSize = VirY2 - VirY1 + 1;                  // 計算圖塊高度
 for( YLoop = 0; YLoop < YSize; YLoop++ )
  memcpy( BlockPtr + (XSize * YLoop),          // 拷貝虛擬螢幕中的影像資料到
          StartAddress + (VirWidth * YLoop),   // BlockPtr 所指的記憶體區域中
          XSize );
}
void main( void )
{
 // 宣告區域變數
 char *VirtualBuffer, *PaletteBuffer, *ShapeBuffer, PcxFile[ 13 ];
 int Counter, Flag, LoopX, LoopY, ShapeX, ShapeY, Index;
 FILE *ShapeFp;
 // 配置各記憶體，依序爲虛擬螢幕，色盤存放區，小圖塊暫存區，並判斷是否配置成功
 VirtualBuffer = (char *)malloc( 320L * 200L );
 PaletteBuffer = (char *)malloc( 768L );
 ShapeBuffer = (char *)malloc( (long)_ShapeXSize * _ShapeYSize );
 if( (VirtualBuffer == NULL) || (PaletteBuffer == NULL) ||
     (ShapeBuffer == NULL) )
  { printf( "\aAllocate Memory Error.\n" ); return; }
 Counter = 1;                   // 設定檔案計數器的初始值爲一
 Flag = 0;                      // 離開旗標，1時代表跳脫無限迴圈
 if( (ShapeFp = fopen( _ShapeFile, "wb" )) == NULL )
  { printf( "Create %s Error.\n", _ShapeFile ); return; }
 while( 1 )                     // 無限迴圈，直到所有小圖塊均切割完畢才跳脫
  {
   sprintf( PcxFile, "%s%04d.Pcx", _PcxPrefix, Counter ); // 產生欲處理的檔名
   if( ReadPcx( PcxFile, VirtualBuffer, PaletteBuffer ) == _Error )
    break;                      // 該檔案不存在，或載入過程發生錯誤，跳離無限迴圈
   // 使用一個雙重迴圈，來擷取在虛擬螢幕中的所有小圖塊
   for( LoopY = 0; LoopY < (200 / (_ShapeYSize + _BottomGap)); LoopY++ )
    {
     for( LoopX = 0; LoopX < (320 / (_ShapeXSize + _RightGap)); LoopX++ )
      {
       // 計算出欲擷取的小圖塊，位於虛擬螢幕的那個座標上
       ShapeX = _LeftGap + ((_ShapeXSize + _RightGap) * LoopX);
       ShapeY = _TopGap + ((_ShapeYSize + _BottomGap) * LoopY);
       // 切割小圖塊至ShapeBuffer中，並判斷是否爲最後一個小圖塊 ?
       GetBlock( 320, 200, VirtualBuffer, ShapeX, ShapeY, ShapeX +
                 _ShapeXSize - 1, ShapeY + _ShapeYSize - 1, ShapeBuffer );
       for( Index = 0; Index < (_ShapeXSize * _ShapeYSize); Index++ )
        if( *(ShapeBuffer + Index) != 0 ) break;
       if( Index == (_ShapeXSize * _ShapeYSize) ) { Flag = 1; break; }
       else fwrite( ShapeBuffer, 1, _ShapeXSize * _ShapeYSize, ShapeFp );
      }
     if( Flag == 1 ) break;     // 是否離開無限迴圈 ?
    }
   if( Flag == 1 ) break;       // 是否離開無限迴圈 ?
   Counter++;                   // 檔案計數器加一
  }
 fclose( ShapeFp );             // 關閉我們自己的小圖塊儲存檔
 free( VirtualBuffer );         // 釋放先前所配置的記憶體
 free( PaletteBuffer );
 free( ShapeBuffer );
}
```

亞洲套裝軟體系列

合集版

國中有聲英文教學

國中生有福了！亞洲軟體推出『國中有聲英文教學』，讓您不用再死K書本，完全以互動式的教學手法，讓您輕鬆學好英文，成為聽、說、讀、寫、查、看樣樣精通的英文好手，從此讀書不煩腦、考試不用怕、說英文一級棒。

（合集版）



（合集版）

國一上・國一下



（合集版）

國三上・國三下



產品功能

- 多重考題測驗分析
- 黑白棋遊戲
- 有趣漫畫卡通圖案
- 片語練習
- 交談式的課文導讀
- 生字練習
- 當場錄音比對
- 課文自動播放
- 句型練習
- 中文整篇翻譯
- 課文與試題列印
- 英文對話
- 發音練習
- 英漢電子字典
- 中文同步翻譯
- 文法解析
- 造句練習

適用對象：國中生、老師及英文自學者

建議售價：$880元

亞洲軟體

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)8151976.8151981
傳　　真：(07)8150910

軟體世界

代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250,251
(04)2020870(02)7889188

購買辦法：1. 請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

亞洲套裝軟體系列



產品功能

一. 課文內容學習	課文內容介紹包括：對話、文法解析、語調練習、片語練習、句型、發音、造句等練習，是學好英文最佳的教材。
二. 考題測驗與分析	①每課課文皆有提供多重測驗試題，包括：文意字彙填空、文法選擇、完成句子與對話選擇、挑錯選擇、釋義選擇、聽音字彙填空等多項測驗與成績分析。 ②使用者自建題庫：可自行設計題庫無限擴充題目。 ③答案顯示：附有立即答案提示的功能。 ④改考卷分數顯示：做完題目，系統會立即顯示得分成績。 ⑤排行榜：依照考試分數高低，顯示排行名次。
三. 生字與片語練習	①生詞表排列方式：有單課順序排列、單課按字母排列、全冊按字母排列等組合排列方式。 ②單字解釋：顯示每個單字的意思、音標、詞類等。 ③單字記錄：記錄您已查詢過的單字，讓您掌握自己的複習程度。 ④輸入查詢單字：各別輸入您需要查詢的單字，立即顯示該單字的意思、音標、詞類等。 ⑤單字瀏覽：列出本課中的生字與片語，可利用滑鼠來選項。 ⑥立即教說與錄音：教您生字與片語正確讀法，並錄下自己的發音，比對與老師發音是否正確
四. 英漢電子字典	附有一萬多字的英漢辭典，該字典可自行輸入您想要查詢的單字或由單字表中作搜尋。
五. 黑白棋遊戲	用者可與電腦對下，遊戲過程中會呈現使用者與電腦對下的棋數，看誰先將對方的棋子包圍起來就變成己方的棋子，當棋盤所有的格子皆佈滿棋子，佔有格子多的一方即獲勝。
六. 文句附有中文解說	具有中文同步翻譯與對照的功能。
七. 當場錄音比對	任何單字、片語、句子皆可當場錄下自己的發音，可立即比較與外國老師發音上差別，以校正自己的發音。
八. 中文整篇翻譯	整篇課文翻譯，讀到那就能線上立即的中文解說。
九. 課文自動播放	提供正確的英文發音，並可讓系統為您做整篇課文發音自動播放。
十. 點就說播放功能	看到某句片語或生字時，只要用滑鼠輕點即可讀出該句片語或生字的發音，是最親切方便互動式有聲電子書。
十一. 課文與試題列印	可隨時將重點與試題列印，方便隨身攜帶複習。
十二. 有趣漫畫卡通圖案	數百幅生動有趣的卡通，圖文並茂的畫面，增加學習樂趣。
十三. 系統訊息區	螢幕上附有操作解說，滑鼠移到那即能顯示中文說明，讓您輕鬆上線。

需求配備

1.386以上的個人電腦，486以上較佳。 2.中文 WINDOWS3.1或 WINDOWS95。 3.MPC相容之 CD-ROM光碟機及音效卡。
4.至少用8MB RAM以上，16MB更佳，硬碟空間 20MB。 5.螢幕設定 640 X 480 256色 6.滑鼠、喇叭或耳機及麥克風。

適用對象：國中生、老師及英文自學者

建議售價：$880元



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)8151976.8151981
傳　　真：(07)8150910



代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250,251
(04)2020870(02)7889188

購買辦法：
1. 請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收

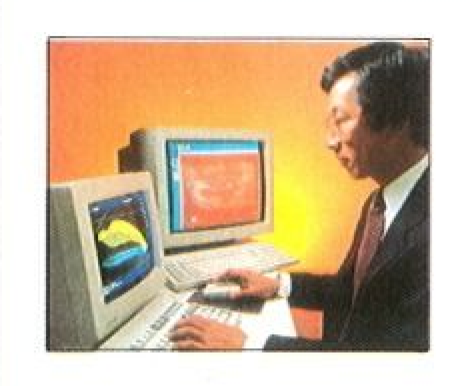
亞洲套裝軟體系列

FOR WINDOWS 95 領先上市

個人寶典III

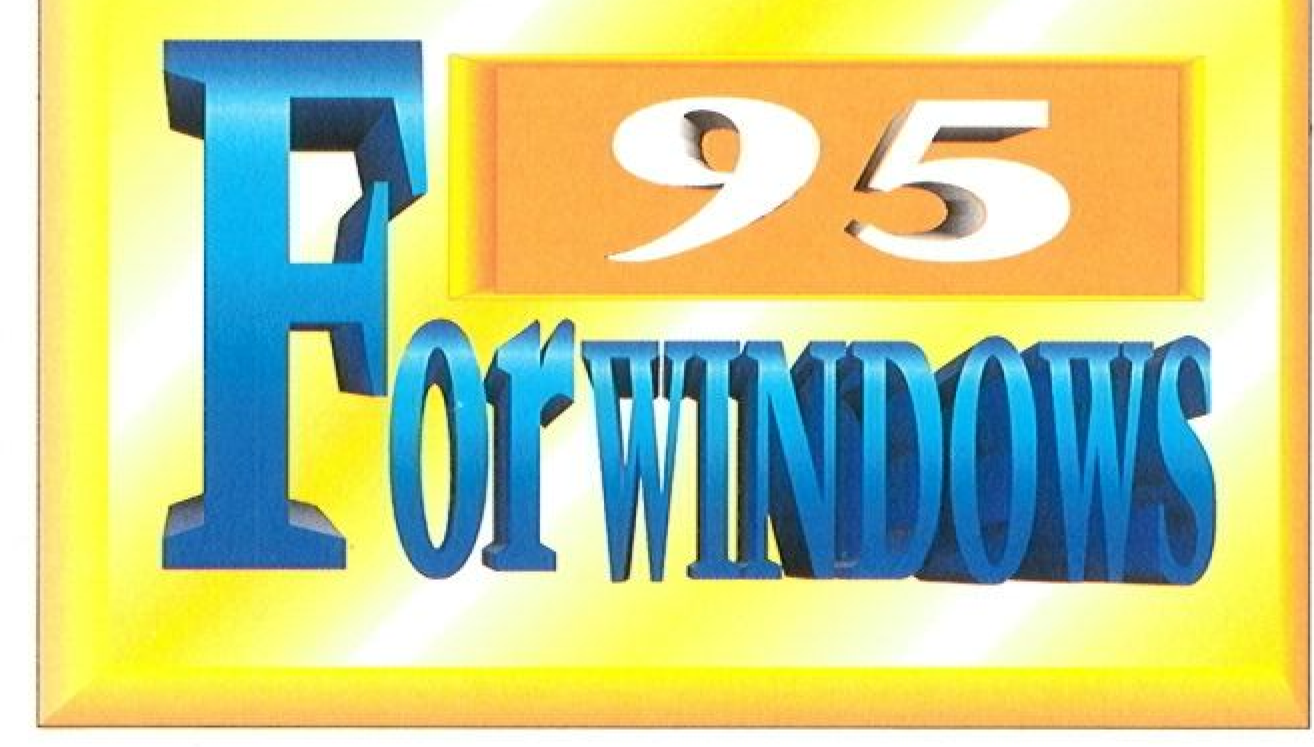
一套真正32位元的軟體 FOR WINDOWS 95震撼登場

◎內附WIN32s可於WINDOWS3.1執行
















產品功能

- 名片管理 ・親友管理 ・收支管理 ・相片檔管理 ・郵寄標籤列印
- 禮金管理 ・會議管理 ・自動撥號 ・發票自動對獎 ・各種醫療與急救法
- 知名飯店 ・英文單字 ・郵遞區號 ・函件資費表 ・家事偏方與小百科
- 急救電話 ・電話國碼 ・井字遊戲 ・萬年曆 ・航空訂位電話與時刻表
- 星座物語 ・字劃吉凶 ・行程管理 ・計算機. 鬧鈴 ・生肖婚配吉凶與性向

適用對象：各階層人士

定價：$1800 推廣特惠價只售：$990元

亞洲軟體

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976• 815-1981
傳　　真：(07)815-0910



軟體世界

代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250,251
(04)2020870 (02)7889188

購買辦法：1. 請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。



問題診療室





相容嗎？Windows95 說：我不太認識你耶！ 桃園市 周飛震

Q (1)小弟最近安裝了 Windows95 一切正常，但是每當使用多媒體的媒體播放程式、錄音程式、CD 播放程式時都沒有聲音（但會執行程式），而且別的 CD 播放程式也是如此，只有在離開時才會發出一小段音樂〔然後又沒聲音了〕，後來經過小弟的測驗〔就是進入控制台的系統中，把音效卡關閉後再打開〕才能正常執行，可是問題又來了，在播放中如果出現另一種聲音〔例如清理資源回收筒的聲音〕的話，那麼音樂就又回到原來的狀態。為什麼呢？請問該如何解決？ P.S. 我的音效卡是沒牌的而且不支援 PnP 但相容於 SB Pro 。

(2)小弟在安裝了 Apple Quicktime Viewer 之後但不能使用其觀看影片的功能（一看就當），但使用其它的功能卻不會，且在 Win3.1& Win95 下都是如此， What should I do ？

(3)請問市面上販賣的抓圖軟體那一種比較好用？

(4)是否安裝了南極星之後就可以使用所有的 Jwin games ？

A (1)市面上有許多聲稱和 SBPro 相容的雜牌音效卡，實際上相容能力確有待考驗這可能是原因之一。而原因之二可能是您的音效卡所占用的 IRQ 有其它裝置也在使用而 Win95 沒有找出來，請檢查您的音效卡是否占用了別的裝置使用的 IRQ 通道。

(2)您敘述得太簡略了，恕筆者實在無法精確捉出原因來。小弟也希望往後各位讀者大人們在寄來問題時能將您的配備、設定寫清楚一些，以便我們為您服務。不過呢，勉強提供您幾個方向檢查：①您的 CPU 是否超頻運作？②您的 IRQ 真的需要好好地查一下下。 希望您順利解決。

(3)對於這類問題，小弟我實在難以正面答覆。不過呢，據我所知，咱們特約作家中，有不少是用國產的畫面狩獵者來捉圖的。您也可以試試下列的shareware看看免費的軟體會不會比較好用！

/PC/simtel/graphics/pcxdmp91.zip
/PC/simtel/vga/vgacap81.zip
/PC/simtel/screen/scthf101.zip

上列軟體請至 ftp.cis.nctu.edu.tw（ 140.113.204.21）捉取。市售的shareware光碟整理中也有這些檔案，如果您不方便上網，可以買一片試試。

(4)只要原本在 Cwin95 上可以跑的 Jwin 遊戲，裝上南極星之後便可以正確地顯示日文字型。

摸黑玩遊戲，真難為您了 彰化市 楊偉倫

Q 我的電腦螢幕在任何遊戲的切換畫面後，有時會沒有影像，但不是螢幕停歇裝置，例如「楓之舞」：在地圖上面遇到妖怪，畫面會切換到作戰畫面，「有時」在這過程中螢幕會全黑，但沒有「當機」（每個遊戲都是這樣），變成會在黑暗中摸索著玩，想想先前的努力會全白費了。

P.S. 我的顯像卡是 Trident 相容 VESA BIOS EXTENSION 1.2 目前所擁有的遊戲像：銀河飛將四、超時空戰機、 FX Fighter 、毀滅公爵 3D …，都有此困擾，唯獨 95NBA 沒有此現象。

A 造成這種現像的原因有數種，最好請電腦公司的人實際測試一次：(1)一般新的映像管在切換顯示模式時，都會先關掉再打開，避免輸入訊號的不穩定，如果映管出了什麼問題，可能就會一關就打不開了。(2)如果您的顯示卡有什麼問題導致輸出訊號不穩定，您的螢幕也可能自動“罷工”或者進入省電模式。無論是那一種原因，最好都是通知電腦公司的人來檢查比較好。

都是專業性名詞，讀者大哥在考驗編輯的能力嗎？ 台南縣 TENCHI

Q 您好！我對電腦硬體很感興趣，也稍有研究，然在台南舉辦的一次電腦展也給了我不少疑問…

⑴我在廠商的宣傳單中看到 168Pin RAM 這名詞，請問它是 DRAM 或 SRAM ，效能如何，是否有和 72Pin RAM 一樣的限制？（在 586板子上兩條一組）它是否可能取代72Pin的 RAM ？

⑵什麼是 ATX CASE ？又 ATX 是什麼？USB 又是什麼？

⑶ET6000和S3 VIRGE 3D 何者能力較強？優缺點各是什麼？

⑷ Triton Ⅲ i430VX 晶片組不是最新的嗎？怎麼會比 Triton Ⅱ HX 晶片組慢又便宜？

A ⑴168 pin 的 RAM moudle （ RAM 模組）叫做 DIMM ，相對於目前的 SIMM 模組，它當然（看腳數也可以知道）提供了更寬的存取匯流排寬度——一根 64 位元。而焊在上面的 RAM 則有 EDO RAM ，DRAM ，SDRAM 等數種產品。由於它的資料匯流排寬度是 64 位元，所以在目前的 Pentium主機板上只要一根即可使用。至於它是否能取代目前的 72 pin 模組？筆者認為目前言之過早。不過我私人的看法是認為不太可能。

⑵ ATX 是主機板製造商（其實幕後的黑手仍然是 Intel ），所制定出來的新一代主機板標準，改良了某些部分，包括了把 CPU 從目前在擴充槽尾端的位置移開，這樣一來就不用怕 CPU 會頂到長擴充卡。而在底端也留有一個大的擴充插孔，可以接上許多擴充設備。而支援這種規格的電腦外殼即稱為 ATX case 。

USB （ Universal Serial BUS ）可以從字面上看出來，它是一種串連式的擴充匯流排。目前個人電腦的週邊多而複雜，早就超出了當初 IBM相容 PC 發明年代的要求，因此，如何讓電腦使用者可以順利地擴充一些設備，不必再去管一堆 IRQ ， I/O port ，那一種設備要接那一種卡…等等的問題就成了當務之急。 USB 就是這樣的一種裝置，它底下所有的設備都是串接在一起的，因此不用再管一堆有的沒的插孔，而且 IRQ和 I/O port 都只占用一組（說明白了點一就像目前的 SCSI 裝置一樣），目前 USB 的產品還不多但是未來應該會有一堆像鍵盤，搖桿，滑鼠等等的產品出籠。

⑶若要論二者 Multimedia 的速度，筆者沒實際用大型軟體套件量過，不過感覺起來是在伯仲之間，都非常驚人。而 S3 Virge 及 Virge/VX 都提供了 3D 繪圖所需的一些功能，只要遊戲有支援，就可以玩得很快樂。而ET6000 在 DOS 下做一般繪圖動作時，則明顯地比 Virge 快了一截，在視窗下也是快了一些，我想大概是因為 Multi-bank DRAM 的輸出入速度太過驚人的緣故。

⑷ Intel 82430VX 和 82430HX 都是同一代的晶片， 82430HX 是針對商用伺服器而設計的， 82430VX 是針對家用（加強 Multimedia 的效能）而設計的， 82430HX 會比 VX 貴是有道理的（按 Intel 提供的 sample 來看，貴了四塊美金），除了在PCI匯流排上的效率更好外，82430HX 尚提供了許多的商用伺服器所需的功能，所以會比較貴。

玩 MIDI ，可得花一筆錢錢諾！

高雄市 胡俊賢

Q 本人為貴刊讀者，目前有些問題感到困擾，希望貴刊能解答，好嗎？⑴音源卡、音效卡這二者有何差別？音源卡能在玩 GAME 時發出音樂及音效嗎？⑵請推薦幾款適合玩 MIDI ，以 Wavetable 合成的音效卡。（請簡述使用晶片、支援 GM 或 GS ，取樣頻率，在高雄縣市何處可購得。⑶何請“全雙工”？何謂 GUS ？⑷請推薦幾款 MIDI 玩家常用的幾種軟體（ For PC ），何處可得？⑸請推薦一些適合 MIDI 入門者的參考書。

A ⑴音源卡，音源器通常指的是利用 Wave Table （也就是將樂器的音色錄下再按照您輸入的資料處理後撥放出來的器材，通常是用在比較高級的應用上），而音效卡通常指的是利用 FM 合成波來模擬樂器聲音，或許再加上一些語音合成晶片，就成了目前常見的音效卡。至於 MIDI 的器材，由於非常人財力所能及，所以筆者實在不精通，只是以筆者所知，若是真的要玩 MIDI ，您應該買的是 Keyboard 而不是音源卡！若您真的想買的話，筆者認為 Roland 的 SC55 或 SC88 都不錯，無論是音色和支援度都很好。⑵所謂的雙工，當然指的就是能同時進行二種工作！而全雙工的音效卡指的就是在撥放聲音時，同時也能錄音，如果您要玩 IPhone 之類的這就很重要了！若您的音效卡沒有支援全雙工，您就不能一邊說話，一邊聽到別人說話了！ GUS 就是由 Gravis 出的 Ultra Sound音效卡。⑶這小弟實在不熟，還請您上書店找找！玩 MIDI 是個很抽像的名詞，得看您的實際需要來找書。而您想用的軟體在 PC 上恐怕也不是很多。由於筆者並不玩 MIDI ，所以您可能得自己找找了。

電玩短路

警察故事 SWAT



在任務中“爲了不被敵人發現”隊員們被此都得用手勢來溝通…哎～哪裡來的死蜻蜓?!



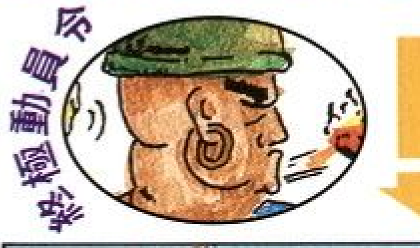
新蜀山劍俠



一夥人出了山神廟後，遇見一慓悍可怕的食人虎，俗語說：患難見眞情…

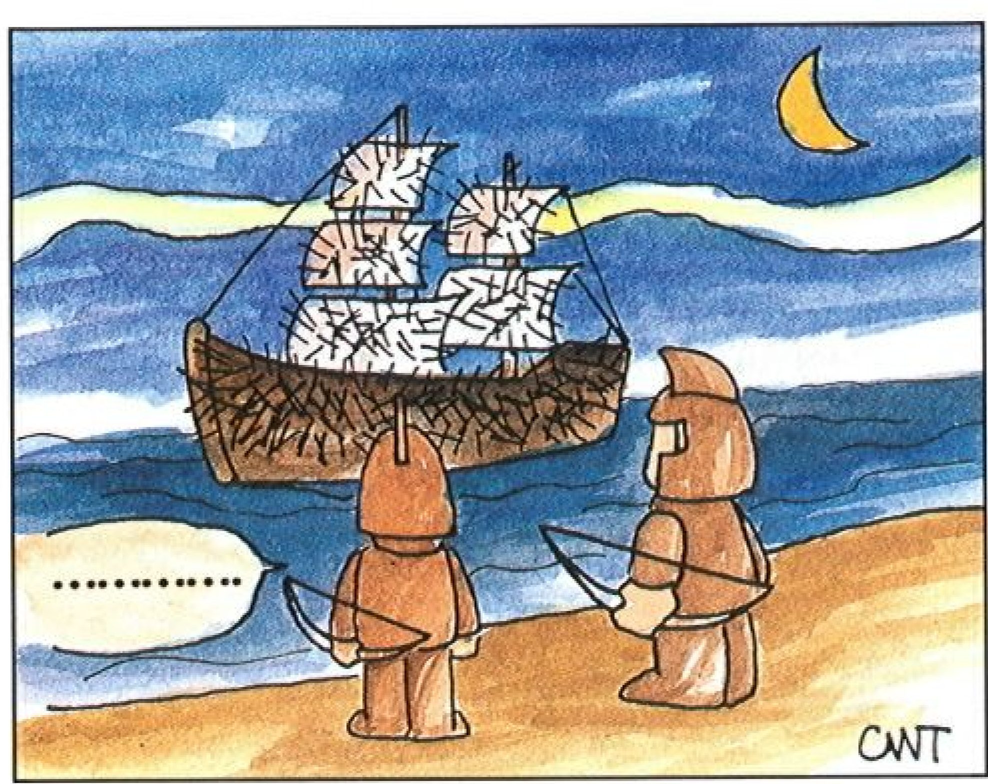


終極動員令

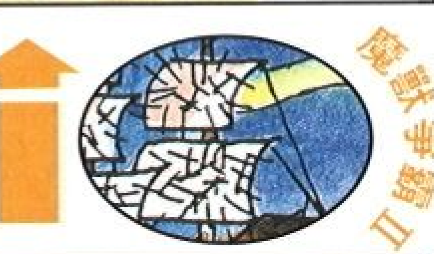


由於經費及資源不足，裁減預算的情況下，全新的火焰槍兵誕生了。





在魔獸爭霸Ⅱ中，伐木的速度有時會供不應求，聰明的獸人想出了「借箭」來補給己方的不足。



魔獸爭霸Ⅱ



聖者施法講究動作華麗，以致前奏太多，慘遭滅頂。



創世紀八



油礦是很重要的資源，但若太心急，見到冒黑水的海域就亂設油井，後果可不堪設想。



魔獸爭霸Ⅱ

GAME SHORT




三國誌英傑傳

「馬氏五常，白眉最良」這話可使馬良累壞了！




幽浮 2

X-COM 常將俘獲的外星人屍體對外銷售換取資金，原來他們都賣到…

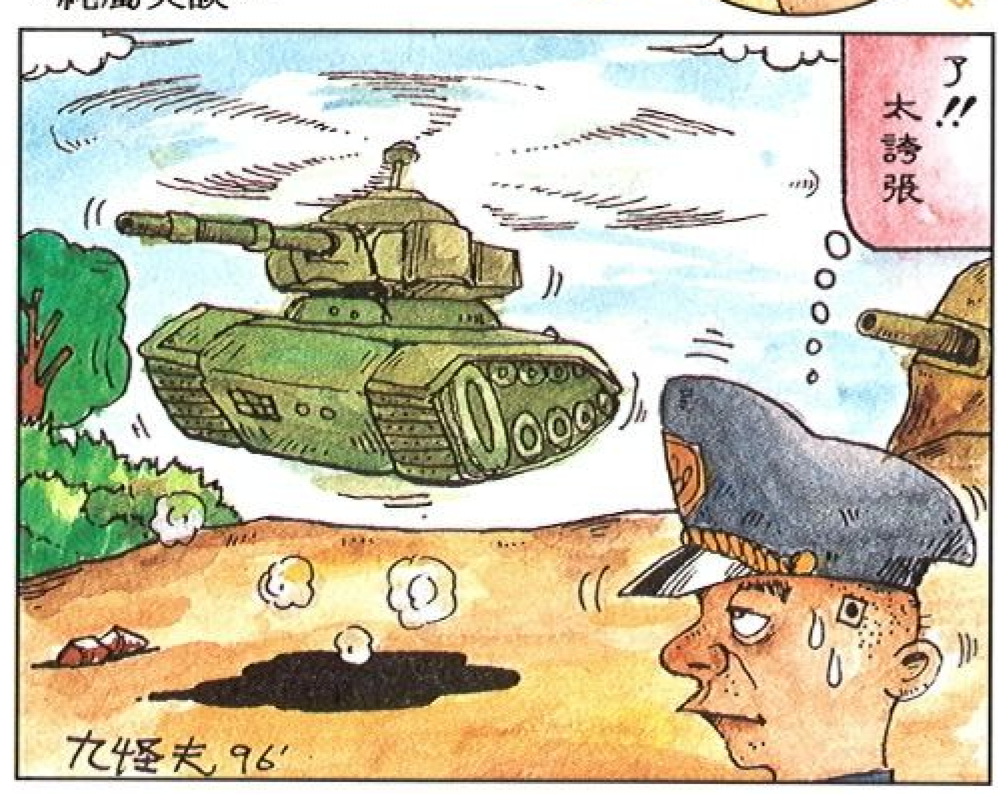



運鏢天下

運鏢天下中，當聲譽到達一定高度，便會有小女子以自身爲標物託運，但是這一次…

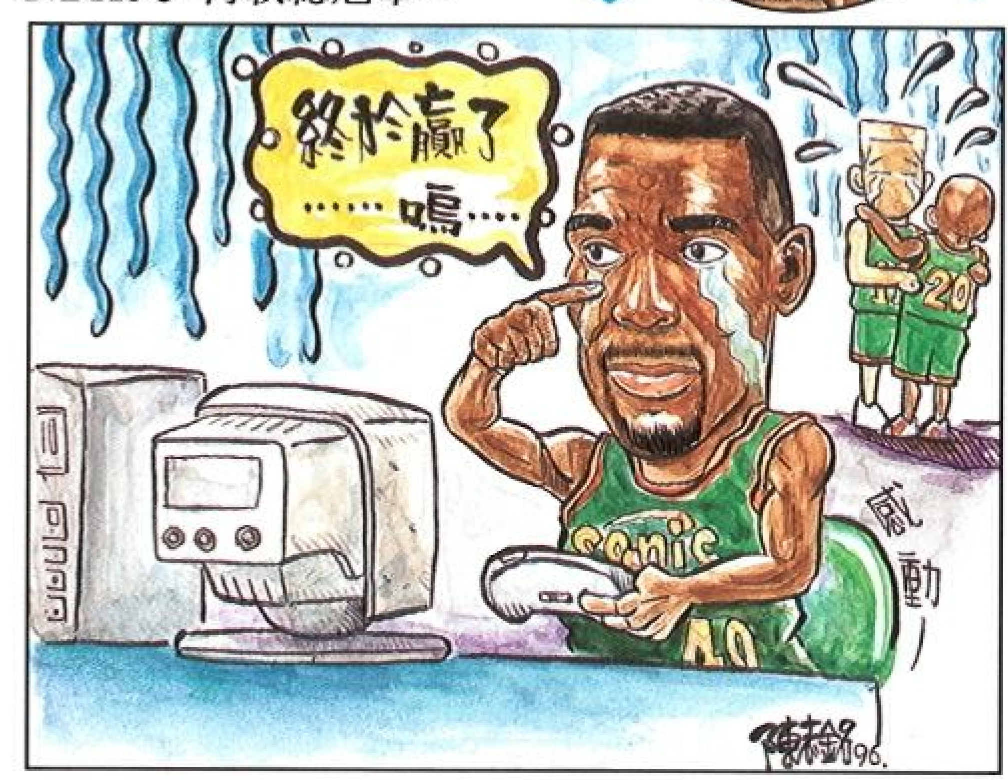

盟軍元帥

驅逐戰車、威力驚人、武器升級、克敵致勝！加強研發、百戰百勝、痴人說夢，純屬笑談…




NBA 96

今年和超級強隊公牛隊爭奪冠軍失利後，野獸扣籃王坎普只好在家打打 NBA96 再戰總冠軍。




狗狗小站

敬告各位用戶：目前流行〝狂犬病毒〞會造成狗狗小站之領養用戶滑鼠不能使用…









英雄傳說系列之

日本各界評鑑NO.1大賞
最受歡迎的遊戲軟體
最令人感動的結局
最精緻的畫面
最動聽的音樂
保證超值絕對好玩

賞

創造屬於自己的英雄

英雄傳說



創世紀跨國合作 Falcom®

企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
客戶服務專線 :(02)918-4834

銷售發行
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)282-6282 FAX:(07)281-5283



天堂鳥斥資年餘，傾全力製作
八女神物語2
◆罪惡的迷霧仍未消散，邪惡的陰影依舊存在，目標地下魔宮，最後聖戰即將展開。
◆機智多謀的阿卡迪亞即將再度披上戰袍，向惡魔挑戰！
◆人、魔、神三界的命運全操之在你，神魔大戰的第二回合即將爆發！
◆邪惡法拉的秘密究竟是什麼？八位女神又將如何對付法拉？
◆向法拉挑戰的時刻來臨了，好戲即將上場！
◆最強的對手，最難纏的陣法，這一次是黑暗大軍的反撲！
256色高解析地圖模式
◆全程採用640X480高解析256色模式。
◆天堂鳥LVNA小組，年度鉅作。
◆全面人性化的操作，絕對體貼玩家的心。
企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
銷售發行
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283

天地無用！

魎皇鬼

















歡騰上市

在生化情人遊戲裡，玩家帶著女生化機器人，
周旋在「天使面孔，魔鬼身材」的衆多
美女中。這些女孩子們個個「身懷絕技」，
如果玩家想說服她們助己一臂之力，
那可得全靠自己的「眞功夫」，
當然千萬別忽略了玩家身邊的那位生化人，
因爲她才是陪著您忠心耿耿的最佳伴侶！！

生化情人



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
３４５-1號１７樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424



一心想復國的小公主
希望被訓練成一位
驍勇善戰的騎士，
而忠心的將軍，
善用您的智慧好好調教小公主成為
復國女英豪的『玫瑰騎士』!!

ROSE KNIGHT
THE ETERNAL KINGDOM

一款戰略養成遊戲
『玫瑰騎士』
繼〝誕生〞之後，
歡樂盒又一鉅作。

玫瑰騎士



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424







天龍八部

金庸原著，
耗資億萬的電影搬上電腦螢幕，
全新型態的角色扮演遊戲，
隨著數位天王巨星，
一起暢遊這壯麗的武俠世界！



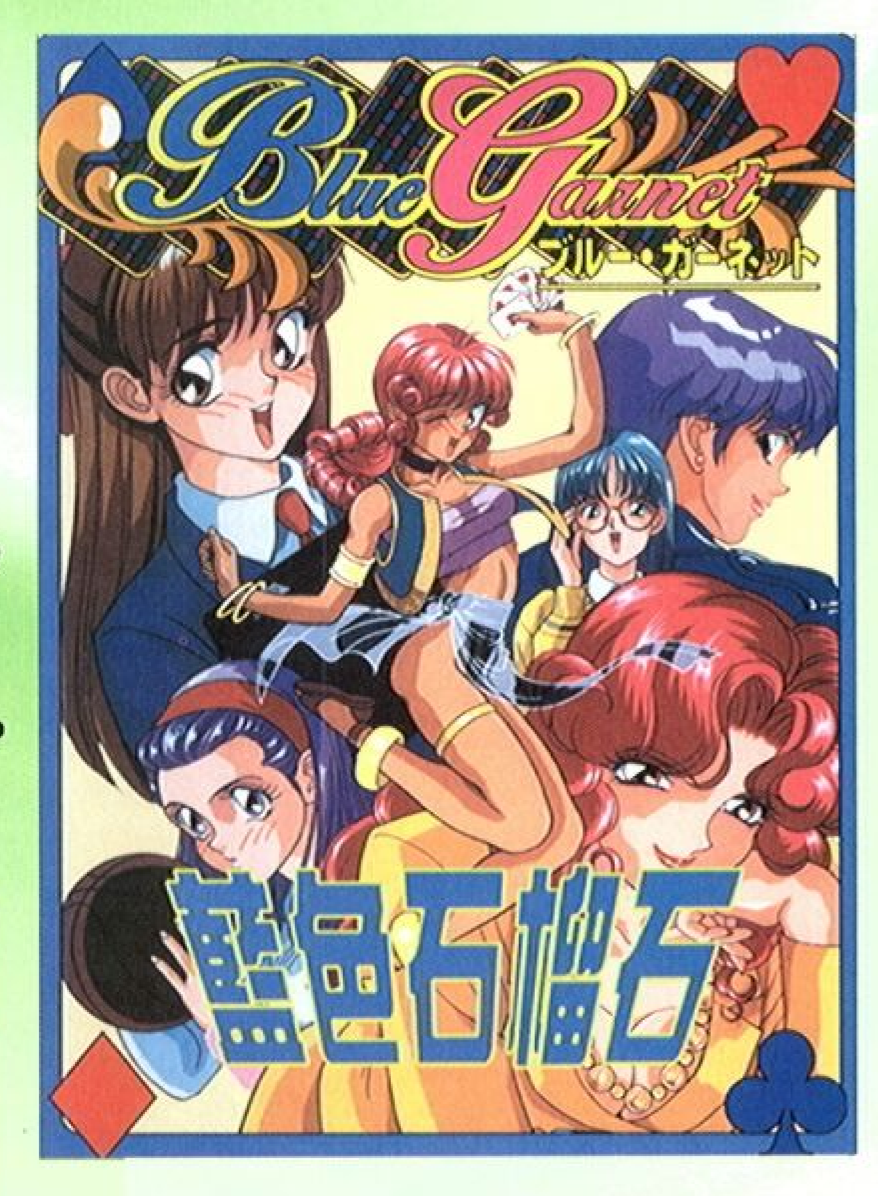


遊戲極品 盡在歡樂盒

藍色石榴石

18禁

神秘的藍色石榴石，
到底有什麼樣的秘密，
全新類型益智遊戲，
等您去揭開它的奧秘。









歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424



歡樂天使

五百年前的古文明帝國
突然消失了・・・
由繼承古代王朝血脈的後代子孫，
揭開了探索的序幕・・・・






遊戲極品盡在歡樂盒

鐵甲神兵

360度全方位的新款模擬
戰略射擊遊戲，
操作介面簡易，
武器裝備新穎，
且可由玩家自行組合配備。
這樣槍林彈雨的世界，
絕不容錯過！






三國演義 貳

如史詩般恢宏壯闊的歷史策略遊戲

在這風起雲湧的戰亂時代，
誰能擊退所有對手，
成為萬民擁護的王者呢？
是權謀深重的曹操？
還是懷有雄才大略的劉備？

藉由遊戲所擬造似眞似幻的三國時代
您將化身爲其中一位君主，
眞正體驗烽火連天的緊急戰況，
一統中原就趁現在！

遊戲特色

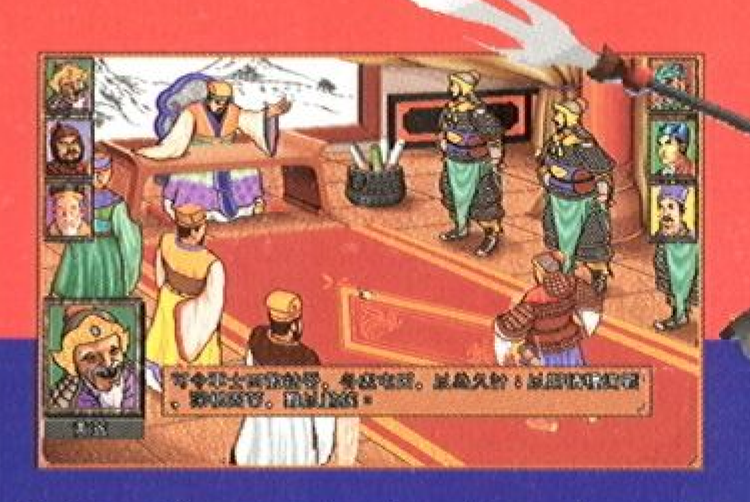
*七個時代劇本，讓你體驗三國精神
*絕對人性化的操作界面，易學易懂好控制
*深刻雋永的人物描繪，刻劃三國英雄人物的生命力與傳奇性
*細膩豐富的指令群，一統中原靠智慧
*多樣的戰場設計，地形氣候要注意
*五花八門的作戰計畫，佈下天羅地網陷敵軍
*３Ｄ棋盤式的戰鬥畫面，調兵遣將展威風
*招式精妙的武將對決，變化莫測氣象萬千
*中國風味濃厚配樂，似夢似幻三國情



軟體世界 智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD



你可自行創造武將，有武將型、猛將型、智將型、文官型和軍師型等，你偏好那一型？



與各軍機要臣商討國家大事，他們會給你一些方針。



功能超強的線上輔助系統，可以輕鬆的查詢任何想要的資訊。



遊戲中隨時會有各種突發狀況，如將軍慕名加入，有時將軍也會不滿你的行為忿而離開。想要各方英雄豪傑投入帳下的話，可別胡作非為喔！



行軍佈陣是一大學問，不同陣法有不同的攻擊和防禦能力。



氣勢磅礡的武將對決。



我現在要出征...請攜帶不同攻城兵器，打得敵人落花流水。



現在是重要的城池攻防戰，誰能打贏這場攸關局勢變化的戰役呢？



除了可在大地圖下達各項指令外，還可切入畫面觀看城池動態。



HIGH

老牌雜誌●圖文並茂

軟體世界雜誌

- 1989年4月創刊
- 每月15日發行
- 全書雪面銅版紙精印
- 新GAME介紹／精彩評析／完整攻略／JR新幹線…讓您掌握全球遊戲動態
- 專題企劃／特別報導／PC地帶／網路逍遙遊…篇篇精彩、章章實用
- 零買／劃撥／信用卡／網路線上訂閱均歡迎
- 軟世百期倒數計時，敬請密切留意近期雜誌重要訊息發佈

HOT

光碟一片●歡樂無限

MegaDisc光碟

- 1995年元月領先發行
- 1995年7月起隨雜誌加贈
- 中文介面自行開發，獨樹一格
- 無須DownLoad，省您通訊銀兩
- 國內外精彩Demo展示、勁爆試玩，即時載入暢意快感
- CG圖畫館－創作圖檔Show in站
- Patch專區、草菊農場－助您攻城掠地，醫您雜症疑難

COOL

網海無邊●軟世是岸

軟世全球資訊網

- 1995年10月正式上線
- 1996年7月全新改版
- 每月15日資料更新
- 當期雜誌／玩家留言區／軟世聊天室／玩家討論區／密技資料／其他連線…已經開張
- 二手貨交流區／FTP下載區／廣告特區／線上HOT GAMES票投區／意見公投區／電子會議／網上搜尋／多人連線遊戲區…規劃中
- 全球華人玩家齊聚一堂的快樂站，全新功能加入中，值得拭目以待
- 美國web網址：http://www.soft-world.com/ 無遠弗屆，立即互動
- 台灣Mirror網址：http://www. soft-world.com.tw/ 近期登台
- 平均每月蒞站30,000人次（visits）持續增加中…
- LOAD down,CHAT up,SHOW out,NET in…隨你高興

電腦休閒軟體的超強資訊

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

三角定位　要您萬無一失　三得益彰

- 社　　址：台灣高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
- 廣告部　TEL：07-8151063　FAX：07-8151064
- 訂閱劃撥帳戶：謝明奇　　帳號：40423740
- E-mail信箱：swm@ksts.seed.net.tw
- 台灣Mirror網站http://www.soft-world.com.tw/
- 編輯部　TEL：07-8150988轉224
- 投稿信箱：台灣高雄郵政18-69號信箱
- 訂戶服務TEL：07-8150988轉263
- web網站http://www.soft-world.com/